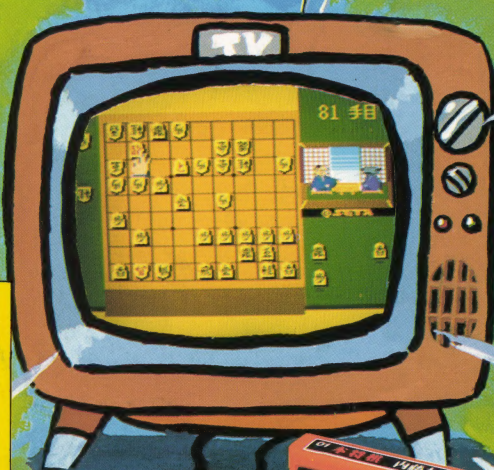
コンピュータゲーム情報誌
昭和60年4月2日第3種郵便物認可 昭和61年12月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻13号通巻26号
ビープ
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
12月号
定価360円
とりあえず
最終画面まで
行ける気にさせる特集!
とりあえず最終画面まで行ける気にさせる
★特集
行き詰まったらチェック!
'86秋冬の新作を上手く解くコツ
●RPG,アドベンチャーからパズル,スポーツゲームまで総まくり
●こちらテレフォンサービスです!!
●新作フォーメーション攻撃
★ビデオゲーム・ラボ
AMショーレポート
源平討魔伝/ダンガーほか
★徹底研究
ディーヴァ/ガルフォース
★緊急レポート
WEC LEMANS 24 ウェックルマン24
セガレポート
アレックスキッド
アクションファイターほか

Topple Zip™

トップルジップ

お店で予約を受付中!

おもしろパワー、ビュンビュン飛ばすぞ。

ファミコン版「トップルジップ」「レリクス」制作開始!

先月号でもお知らせしたファミコンだけど、「トップル ジップ」と「レリクス」を制作することに決まりました。現在、制作中です。発売がいつ頃になるのか、まだお知らせできませんけど、パソコンとはひと味ちがうものを作ろう、とスタッフもガンバッテいます。期待していてくださいね。

はじけるようなスピードで、ビュッと飛び出す「Topple zip」。キミはジッピング号に乗ってゴールへと急ぐんだけど、ただのレースゲームじゃあない。たくさんのアイテムや、どこへ通じているかわからないトンネル。ドキドキする仕掛けがいっぱいの、アドベンチャーレースゲームだ。しかもパッケージがすごいっ。装いも新たにカンパッケージになっている。おまけに中にはウレシイものがいろいろ。たとえば、キャラクターのなかから選んだ代表的な6種のオモチャ「チョロジップ」が1個。それから、パソコンやパッケージなど、キミの好きなところにはれるトップルジップの特製シール。ゲームの楽しみ方がバッチリわかるオールカラーのマニュアルなどなど、おもしろさは2倍、3倍!手にした瞬間にもうワクワクしちゃう「Topple zip」。すでに、PC-88、X-1は発表されているから、さぁ、キミも早く元気いっぱいに飛び回っちゃおうぜ。

(画面写真はPC-88です。※写真は開発中のものですので、実際と異なる場合があります。)

★PC-88シリーズ(DISK版)好評発売中!
★X-1シリーズ DISK版 好評発売中!
TAPE版 予約受付中!
★FM7/77 予約受付中!
★MSX(ROM版・要RAM16KB以上)
予約受付中!
DISK版 ¥6,800 ROM版 ¥5,800
TAPE版 ¥4,800

THE NEW

クリスタル プリズン/ホテル ウォーズ/
レリクス/HOT DOG/
マクロス・カウントダウン ©ビックウエスト

時代はいま、
ボーステックシンドローム。

★当社製品の開発スタッフを求めています。また、未発表ソフトの持込みも大歓迎。
★ユーザー専用ホットライン設置。製品についてのお問合せは(03)407-4230へ。

BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL (03)407-4191

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込ください。なお、当社はスピーディな宅配便でお届けしています。

資料請求のしたい人、またお手紙でのお問合せをしたい人は、このマークを貼って出してください。

B-12

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン――勝俣正希／田中正義／花本浩一／持田哲／西脇深雪／頼秀好／㈱イースリープロダクション／スタークロック
クリエイティブ・コンセプト
◐イラスト――昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／みうらじゅん
村田おさむ／山本護／李良明
◐フォト――杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお／小阪和則／蒲生晴夫

■日本ソフトバンク

1986
12

HM-022 MSX2 定価¥5,600

競技はストロークプレー、マッチプレー、トーナメントのどれかを選んでプレーします。初級、中級、上級の難易度が選べます。各ホールごとに、距離に応じクラブを選択。風向きを読んで、方向を決めボールを打つ強さを決めショットします。ボールの弾道もフェード、ドロウなどを選ぶことも可能です。グリーンにのると芝目を読み、パターでショットします。グリーンのガードバンカーに入るとバンカーのアップとなり、旗を目印しにバンカーショットします。

HM-023 MSX2 定価¥5,600

主人公ロロは魔王と、モンスターにとらえられたララを救うためエッガーランドへと単身乗りごんでいく。敵モンスター、メドーサ、アルマ、スカル、ゴル、スネーキー、ロッキー、リーパー、などの防害をはねのけ各ステージをクリアーしていかなければならない。メインステージが100、スペシャルステージ9面、そしてラストステージ6面。さらに隠れステージ?面などにより構成。途中でマップをとれば各ステージをクリアーするのもぐっ楽になる。パズル&アドベンチャーゲームの 決定版。

株式会社 HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代

メガロムで近日発売

1987年の正月、ファミコンファンがパニックになる。

●容量2Mビット

映画史上最大のヒーロー
あのキングコングが
ついに、ファミコンソフトになった。

日本中を興奮の渦に巻きこんだ
「グーニーズ」の4倍の面白さ。

●「グラディウス」、「がんばれゴエモン！からくり道中」のコナミ作品

価格未定

'86年12月中旬・日本全国同時発売予定!!

愛する人？ が捕えられたら君はどうする。

人工心臓を移植され長いねむりからさめた「キングコング」。最愛のレディーコングが連れさられる声を聞き、怒りを爆発させ、みがってな人間に復讐をはじめた。敵は、科学力を駆使した軍隊の兵器。コングは、強力なパンチとジャンプ力で軍隊と戦う。もし、君が愛する人と引きはなされたら、きっとコングのように立ちあがるだろう。

3人
プレイが楽しめるツインビー2。ディスクカードになって帰ってきた。

ツインビーがパワーアップして帰ってきた。ツインビー、ウインビーにグインビーの3機連隊だ。今度の敵「ガトランティス」は手ごわい。食物・魚貝・日用品・電化製品・虫など敵キャラも多い。3人で協力して悪をノックアウトだ。

ディスクカード初の本格シューティングゲーム
もえるツインビー™ シナモン博士を救え！

 11月末発売予定 価格未定

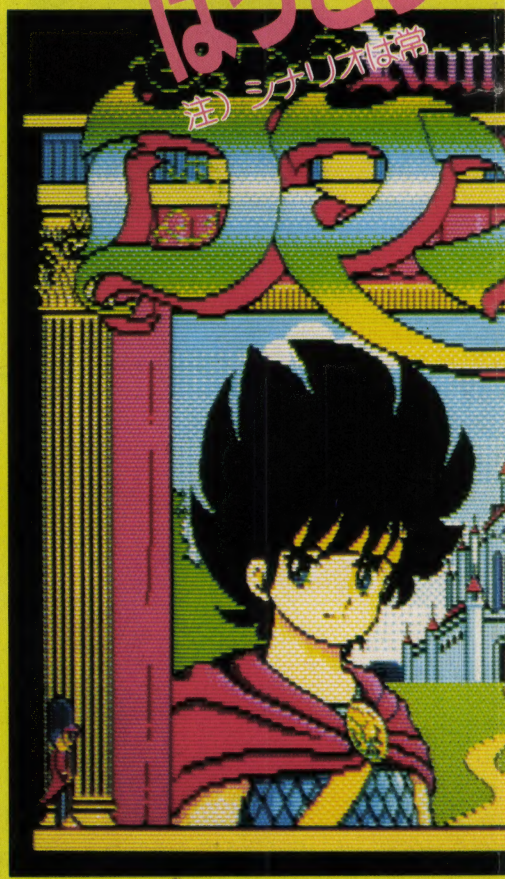
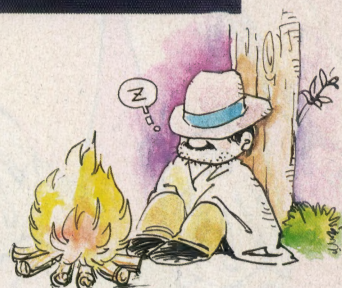
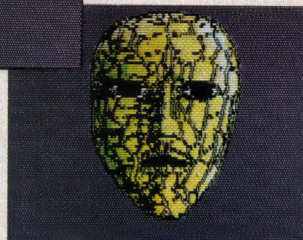
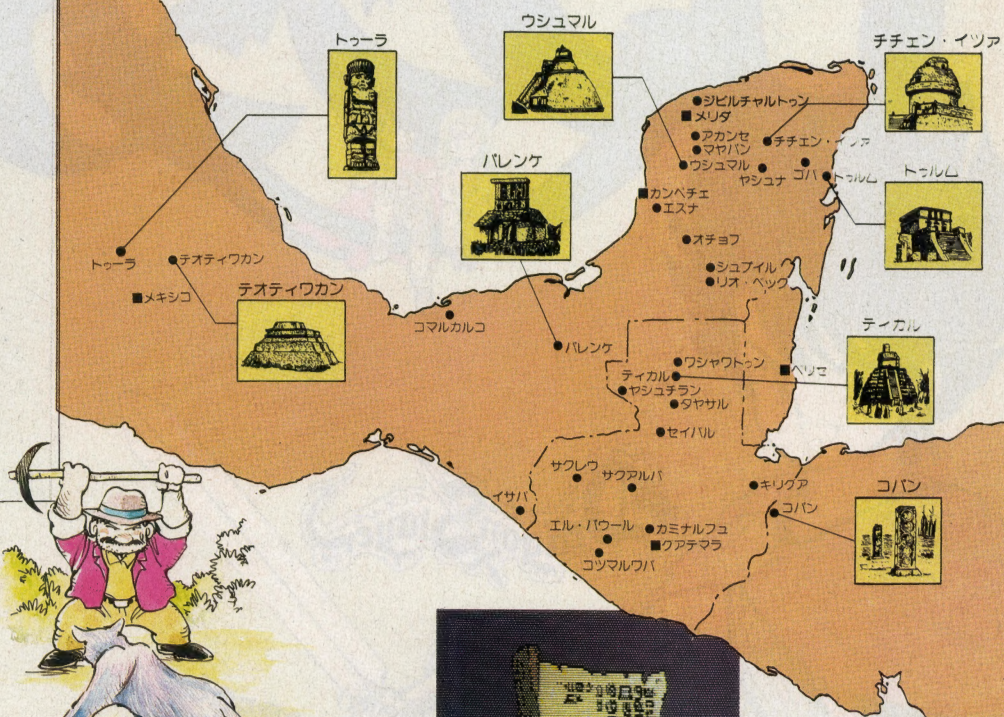
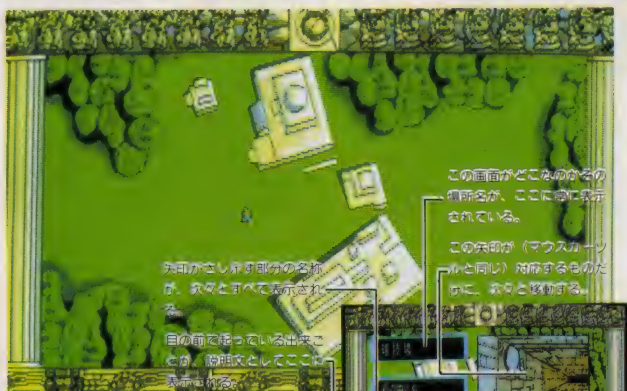
Nan?Da ってナンダ!!

コナミから「月刊Nan?Da」が創刊される。といってもファミコン雑誌じゃない。放課後の新しいスタイルを紹介するスーパーマガジン。面白い情報なら大歓迎。

Manual For School
Nan?Da
12月10日創刊予定
青春まるごと¥380

コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 新製品情報は TEL.03(262)9110

いとおなげきの皆様
謎解きをふんだんに盛り込みました。
言って、ムズカシイ!
にプレイヤーの裏をかいている。
Romancia
ロマンシア
ドキッ
プログラム 木屋善夫
グラフィック 山根朗郎
シナリオ 五十嵐哲也
Dragon Slayer Jr.
Romancia
ロマンシア
New Type Adventure Game by Falcom
Falcom
—後日談—
ぎしんあんき
にんげんふしん
も〜誰もしんじんぞ
王子はロマンシアの謎をといてからというもの性格がゆがんだとか……
めでたし めでたし♡
好評発売中
対応機種 | メディア | 価格
XIC/F/Turbo | 5インチ2D | ¥6,800
PC-9801F/VF | 5インチ2DD | ¥6,800
PC-9801M/VM | 5インチ2HD | ¥6,800
PC-9801U2 | 3.5インチ2DD | ¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用 | 5インチ2D | ¥6,800
通販(〒200円)
▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BEEP係までお申込みください。
スタッフ募集 正社員およびアルバイト
●パソコン・ファミコン ゲーム ソフトの企画・制作
●アミューズメント商品の企画・制作
●出版(編集・執筆・企画・制作)
●音楽担当(ゲームミュージックの作編曲・効果音の作成他)
SST
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501代

Romancia
ロマンシア
ザナドゥで謎解きが少な
ご要望にお応えして、
はっきり
注）シナリオは常
Dragon Slayer J.R.
ファンフレディ王子の
おどろくべき旅
Dragon Slayer™
●高速フルカラースクロール（毎秒20枚）
●3D感覚の重ね合わせ処理（最大128重完全重ね合わせ）
●20万エリアの広大なマップ、超スピード画面切り換え
●場面の状況によって変わる、豊富なBGM（7曲）
●レーダー機能搭載（デカマップの縮少図の表示）
●ひらがな表示のメッセージで、会話もOK
●すべての画面にちりばめられた数々のトリック
●勿論、ジョイスティック対応
●姫を探しに、ロマンに満ちた冒険が始まる。
●悪の化身、ドラゴン……やはりここにも。

遺跡ガイド
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
(ASTEKAII)
17
マニュアルには
こんな遺跡ガイド
ドがついている。
君の舞台はここだ！
マヤ文明を中心とした主な遺跡
■は現在の都市
●はすべて遺跡
トゥーラ
ウシュマル
チチェン・イツァ
パレンケ
トゥルム
テオティワカン
ティカル
コパン
ジビルチャルトゥン
メリダ
アカンセ
マヤパン
チチェン・イツァ
ウシュマル
ヤシュナ
コバ
トゥルム
カンペチェ
エスナ
オチョブ
シュプイル
リオ・ベック
トゥーラ
テオティワカン
メキシコ
コマルカルコ
パレンケ
ワシャクトゥン
ベリセ
ティカル
ヤシュチラン
タヤサル
セイバル
サクレウ
サクアルバ
キリグア
イサパ
コパン
エル・バウール
カミナルフユ
グアテマラ
コツマルワパ
RPGファンも
アドベンチャー
嫌いも思う存分
楽しませて
やるぜ!!
RPG風味本格的AVG
●カスティーリョ(Castillo)
プログラミング：橋本昌哉
シ ナ リ オ：宮本恒之
グラフィックス：大浦孝浩
山根朝郎
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カービル
TEL.0425(27)6501(代)

自分の持ち物がぜんぶアイコンで表示される。

持ちものの選択をするときに、その名称が、ここに表示される。

やりたい事は、この命令アイコンで選ぶ（左右にスクロールする）。

うふふふふ…

げなーん

こんなに曲の入った
AVGは初めてだ。

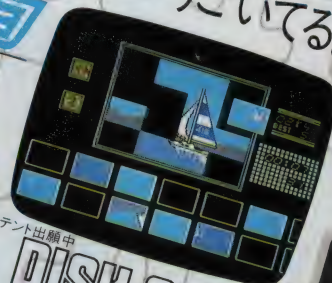
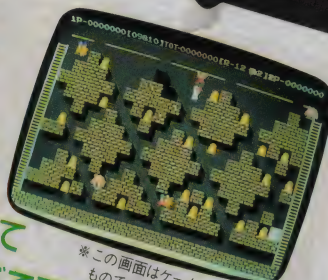
太陽の神殿の為に書き下ろした完全オリジナル曲。
98/88シリーズはFM音源対応

〈挿入曲〉
Templo del Sol　太陽の神殿
Cenote　聖なる泉
El Castillo　エルカスティージョ
La noche triste　悲しみの夜
Mundo Perdido　失なわれた世界

●フルカラーマニュアル
（遺跡ガイド付）
●カラーオリジナル
エンベロープ

11月20日発売
PC-98シリーズ
X1/X1turbo
漢字ROMのない機種は漢字ROMが必要です。

●好評発売中／通販（〒200円）
太陽の神殿（アステカII）
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
2枚組 ¥7,800

アイレム・パーティ
irem
電気ひつじが夢みるように、デジタル・ドリームあげましょう。
DIGITAL DREAM
年末にかけてアイレム・ソフトがゾクゾク新登場。
新時代のアイデア・ソフト!
もうおきたまま
夢をみてしまいそう——
おつむがいたい。
どうしたの? パズルがうごいてる。
11月下旬
パズルがうごきはじめる。
パテント出願中
DISK SOFT
THE MONITOR PUZZLE
きね子
KINETIC CONNECTION ™
予価 ¥3,300
PRESENTED by IREM PARTY
HITOUCH MIND & HYPER WORLD to HITECH AGE
魔鐘 ™
ましょう
ゆけ、マイヤー王子!
聖なる炎で
7つの魔鐘を焼きつくせ!
1メガROMで千数百エリアの大巨編
12月上旬
いざ
暗黒の国へ
予価 ¥5,300
友達と力をあわせて
2人同時PLAYモードで画面をクリア!
※この画面はゲームセンター用のものです。
DISK SOFTならではの
エディット・モードで自分だけの
ロード・ランナーがつくってのこせるゾ。
12月下旬 新しい戦いがはじまる。
ゲームセンターの大ヒットをDISK SOFTで
スーパーロードランナー ™
価格未定
アイレム・パーティからのプレゼント
1 きね子のジグソー500名様
新ソフトの名前は? □□子
答えを官製ハガキに書いて住所、氏名、年令を明記の上、〒561 豊中南郵便局私書箱第40号 DMS「ジグソー・プレゼント」係までご応募ください。抽選でプレゼントします。●昭和61年12月15日〆切り
2 オリジナル ポスターカレンダー 10,000名様
「きね子」「魔鐘」「スーパーロードランナー」をお買い上げの方、先着10,000名様に店頭でプレゼント。●昭和61年11月下旬から実施。
3 CG・オリジナル テレホン・カード 2,000名様
「きね子」「魔鐘」「スーパーロードランナー」の愛用者カードをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプレゼント。●昭和62年1月末日〆切り。
©1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA
©1986 IREM CORP. Licensed from LENAR
©1986 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

プロ・ファイターを熱くする強敵出現！

PONYCA

ファミリーコンピュータ
ディスク
11/28発売

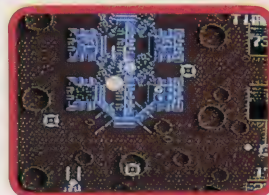
人工知能がキミのレベルに合せて攻撃してくる！

ZANAC
ザナック

AI(人工知脳)機能搭載によりプレイヤーのレベルによって敵の攻撃パターンが変化します。また使用できる武器は通常のミサイルの他に、特殊弾として8つパターンを選択し、さらにそれぞれがパワーアップしていきます。シューティングゲームファイナルバージョン「ZANAC」の登場です。MSX用も発売中。

L29 V 5906(PNF-ZAN) ￥2,900

12/5発売

カセット

あなたは最新鋭攻撃ヘリコプター"タイガーヘリ"に乗り込み、単身敵地を攻撃しなければならない。武器は2つ。戦車をも一撃で破壊するミサイル、及び、投下すればタイガーヘリのまわりの敵や敵弾を一掃できるボンバーだ。小型ヘリの支援もうけて、タイガーヘリ、只今発進!!

R49V5905(PNF-TH) ￥4,900

アーケードゲームから進撃してきたすごいヤツ！

タイガーヘリ
TIGER-HELI

安心して選べるPONYCAのソフト。
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

●ファミリーコンピュータ(ファミコン)は任天堂の商標です。

株式会社ポニー　〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング　TEL03-221-3161

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

WAVE JACK ディスクシステム用ソフト シリーズ第一弾

11月6日新発売

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

IMA-GIN

GALAXY ODYSSEY

西暦2496年、移民惑星キリルに降り注いだ流星群は、人々を石にかえてしまう恐ろしい病気をもたらした。謎の言葉、古代ホープ語で書かれた石板を唯一の頼りに、サトル達は旅立つ、神の国ホープにあるという伝説の薬を求めて。……

■ディスクゲームソフト
■サウンドトラック(カセット)
■小説(+キャラ説)
■感性教育のしおり

希望小売価格
5,000円

アドベンチャー
ロールプレイングゲーム

キャラクターデザイン　**岡崎つぐお**
イメージソング　**荻野目洋子**
『ロマンティック・オデッセイ』

ウェーブジャック 情報センター

札　幌 (011)731-1111　和歌山 (0724)62-9999
横　浜 (045)252-0000　広　島 (082)246-9999
名古屋 (052)914-2000　福　岡 (092)781-7000
大　阪 (06)468-9999

このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機(ディスクライター)では販売いたしておりません。

IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
お問い合わせ 03-993-8855

★11月5日、「銀河伝承」オリジナルサウンドトラック。ビクターレコードより発売★

緊急レポート

WEC LEMANS 24
ウェック ル・マン

ゲーム界の雄、コナミから待ちに待った体感ゲームが登場。24時間耐久レースを忠実に再現した画期的なゲームだぜ！

コナミ
文／エルビス一太郎

コナミ、レーシングチームをスポンサード！

去る9月30日、東京ヒルトンホテルで、「コナミ・スパイス・レーシングチーム」のウェルカム・パーティーが盛大(せいだい)に開かれた。

パーティー名から察しがつくように、コナミがレーシングチームをスポンサードするのだ。詳(くわ)しく言うと、10月2日〜5日、富士スピードウェイで開催された〈86世界スポーツ・プロトタイプカー選手権"WEC IN JAPAN"〉のC2クラスに出場するべく来日したスパイス・エンジニアリング・レーシングチームのスポンサーにコナミがなったってワケだ。それでチーム名も「コナミ・スパイス・レーシングチーム」となった。

初来日の同チームは、85年度のC2クラスでドライバー・チャンピオンとメーカー・チャンピオンを獲得し、今年も選手権をリードしている。ファースト・ドライバーのゴードン・スパイス氏、セカンド・ドライバーのレイモンド・ベルム氏とも絶好調で日本にやってきた。富士でのレースでも、見事2位に食いこんだんだよ。

マシンは〈KONAMI SPICE SE86C〉という。スペックのいくつかを紹介すると、ボディサイズは4376（全長）×1822（全幅）×1029（全高）mm、重量は720kg、エンジン仕様はフォード・コスワースDFL（V8）、排気量3300cc、最高出力

▲来日したコナミ・スパイス・レーシングチームの面々。

▲ファーストドライバーのスパイス氏も、ゲームでは勝手が違う？

▲スタート真近だ。エンジンを吹かせ！ 胸が高鳴るこの緊張感！

▶路肩に右後輪が乗った。ステアリングにキックバック！

◀きょう体が動くので、後ろでみるのも大変だ。

▶バツグンのグラフィックはまさに実車感覚だ。

430馬力を誇っている。
さすがレーシングマシンの偉容だね。さて、メカ好き、車大好きの君たちなら、この耐久レースマシンを実際に走らせてみたくならないかな? じつは、その夢をかなえてくれるのが、コナミの体感ゲーム"WEC LE MANS 24"なんだ!

コナミ初の体感ゲーム

このところ、コナミファンがどんどん増えてきたけど、その期待に答えて本格的な体感ゲームの登場となった。それもレーシングゲームでのニューフェースだ。
ゴキゲンな耐久レースシミュレーションが味わえるこのゲームは、その名が示すとおり、「ル・マン24時間レース」にエントリーしてレースを実体験してみようというものだ。だからサーキットは実際に使用されるサルテ・サーキットをモデルとしている。ビルボード、ブリッジなどは本物そのままだ。またレース風景もよくできていてかなりソレっぽい。

▶マシンを横にコナミギャルズとスパイス、ベルムの両ドライバー。

ドライバーズ・シートへ

ゲームマシンのコックピットに座れば、まさにもうフル・アクセルの気分だ。
さあ、いよいよスタートだ。スタート準備を促す指示が出る。5、4、3、2、1、0、スタート! アクセルを踏みこむ。ギアはローだ。そのままスピードを上げる。ギアをシフトアップ。すぐにコーナーだ。タイヤが鳴る。
ステアリングを切るとコックピットがその角度に合わせる。つまりボディ全体が動くわけだ。コーナーを減速せずにアクセル・オンで回るとかなりの横Gがある。実車感覚。ステアリングの切り間違いで路肩に車輪が出た場合はキック・バックがある。だからカウンター・ステアをあてるなどテクニックをきわめれば機敏に反応する。このステアリングの切れ角に合わせてボディが動くのはコタエられない魅力だ。
ヘアピンの通過時は当然のこと、スピンのときなどその横Gは強烈だ。不幸にしてクラッシュしたときなどボディは回るし、ステアリングにはショックが伝わる(あたりまえか!?)。なおクラッシュの仕方によるけれども画面のマシンが宙を舞うこともあるからその迫力はスゴイ。
サーキットコースにはアップ・ダウンがあるから先を読んだライン取りが必要となってくる。追い越しの判断ミスなどは即クラッシュにつながるだろう。
サウンドは、スリップやクラッシュなどの効果音も凝っていて、臨場感を増しているし、リズムも軽快だ。画面処理も細かいところまで手が込んでいてすばらしい。コースの他のマシンのエクゾーストからのアフター・バーナーやウインカーの点滅など、なかなか泣かせるものがある。
また、ゲームの進行は24時間レースを想定しているので、スタート時点の緊迫した昼から、夕焼けの美しい夕方、イルミネーションに彩られた夜、そして勝利へと近づいた朝へと徐々に変化していく。

▲夕暮れになお一層映えるダンロップゲート下を快調に通過。

ゲーム・シークエンスは?

耐久レース、それもサーキットのドライビングゲームだから、1周約11kmのコースを時間内でラップしなければ、2周目に進むことができなくてゲームオーバーとなってしまう。1周は3ステージに分かれ、5周でゴールとなっている。つまり15ステージの構成となっているってワケ。ステージを重ねるごとに難度が増し、高度なテクニックが要求される。
画面は1周目は昼、2周目に夕方、3周目に夜、4周目に朝、最終5周目には昼へと、実戦の「ル・マン24時間レース」と同じように耐久レースをドラマチックに盛り上げている。
実車と同様の操作感覚が味わえるので、思い切ったドライビング・テクニックを試してみるのもまた楽しいだろう。かなりアツくなること請け合いだ。最終ラップまで快調に飛ばせるよう祈る!

▶長いレースにもようやく朝の光が差してきた。

MAGIC SAM

MIURA JUN & THE SOFT BANK

RINKU KIRIKIRI MAI!! AHA!

DISK

OH! MY GOD!!

LONG LONG AGO・・・・

OMAE WA NANI O YARASETEMO・・・

KING!

HAN…

BAKA!!

OH NO!

MAMA NO KO DESHO! BAKA!!

DATTE・・・・・

BOKU NANTE BOKU NANTE・・・・・

FAMILY COMPUTER

XEVIOUS

GAME NO STAR NI NARE!!

Meyjin

BOKU GA KONNANI GAME GA UMAKU NARUNI WA IRO IRO KURÔ MO ATTA NO DESU

FROM MAGIC SAM

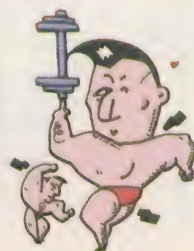
SAM

シミュレーションゲーム(War)

戦争映画を見ても時代背景や兵器・作戦名を覚えられない人、データを読むのが苦手で状況を把握するのに時間のかかる人は、P.46へ。

スポーツゲーム

ケーレンやコスリはできてもバリエーションに富んだ操作が苦手な人、根性・努力・忍耐なしでスポーツを楽しみたい人は、P.54から。

シューティングゲーム

指がケーレンしないため16連射なんて神技に縁のない人、敵に迫られると指より先に体が動いてしまう人は、P.56以降を！

アクションゲーム

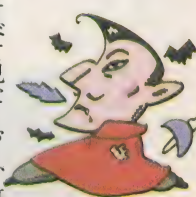
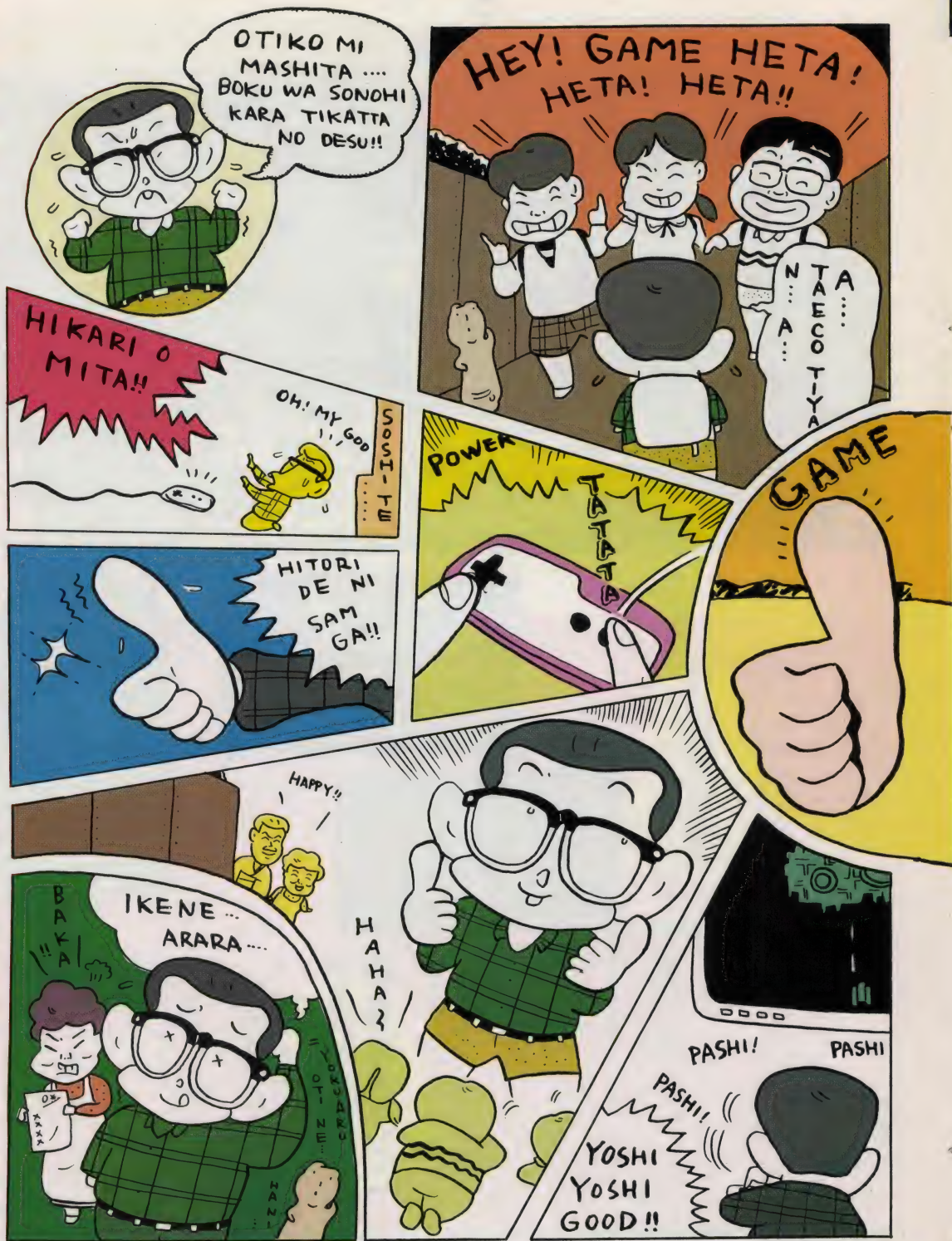
物事すべて見たとおり、裏や隠れた部分に想像力が働かない人、相手の癖や行動に無頓着なくせに拾い物に執着する人は、P.67以降へ。

とりあえず 最終画面（さいご）まで行ける 気にさせる特集

パズルゲーム

本誌3月号の付録・CGパズルがまだ全部解けない人、考えるのは嫌いじゃないのに考えをまとめるのが下手な人は、P.43へGO！

アドベンチャーゲーム

ミステリー映画や刑事ものTV番組は大好きだけど推理小説は読まない人、人間関係にルーズなくせにゴシップは好きな人は、P.30へ。

ロールプレイングゲーム

方向音痴のくせにマッピングが嫌いなわがままな人、何でも欲しがるわりに見つけるコツや整理の仕方を知らない人は、P.18以降を！

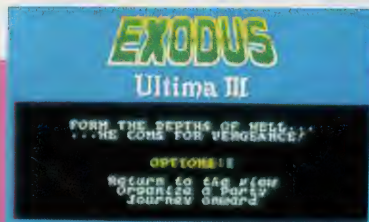
ロールプレイングゲーム

by 早川浩

基本編 長生きの秘けつは力をためること

不朽の名作"ウィザードリィ"と"ウルティマ"を例に『RPG幻想辞典』でおなじみの早川浩が講ずるは……？

RPGの基本

RPGを効率よく進めるにはいろいろな方法があるが、ゲームのタイプによってそれが変わるので、まずそのタイプを見極められるようにならなくてはならない。

ウルティマⅢ（スタークラフト・上）とウィザードリィ（アスキー）のタイトル画面。

ゲームには、大きく分けて野外タイプとダンジョンタイプがある。この分け方は地図の違いによるものであって、コマンド待ちタイプか、リアルタイムタイプかにも分けられる。

野外タイプの代表作はウルティマ、ダンジョンタイプの代表作にはウィザードリィがある。ちなみにウィザードリィはコマンド待ち、ウルティマはリアルタイムタイプといえるだろう。

しかし、ウルティマの『リアルタイム』はゲーム中の時間の経過を表す方法であって、"ザナドゥ"のそれとはまったく異なるものだ。そこでザナドゥのように『リアルタイム＝アクションゲーム』のような反射神経が要求されるゲームは、ここからはずすことにした。

キャラの作り方は防御をメインに

RPGのほとんどは、キャラクターにいろいろな能力が与えられていて、プレイヤーひとりひとりが自分だけのキャラを作って楽しめるようになっている。キャラが強ければゲームは効率よく進むが、力ばかり強くても長生きはできない。

そこで最初に、キャラを作る際の能力や装備の振り分け方をウィザードリィを例にして考えてみよう。

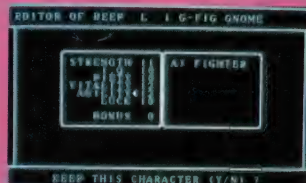
ウィザードリィでは、キャラの能力は自由に振り分けられるが、まず自分の望む職業につけるように振り分ける。その後、残った能力を体力に関係したものに分ければよい。

体力に関係した能力とは、CONのことである。これが高いと、キャラのレベルが上がったときに体力の増え方が大きくなる。イコール、それだけキャラが長生きする可能性も高くなる。

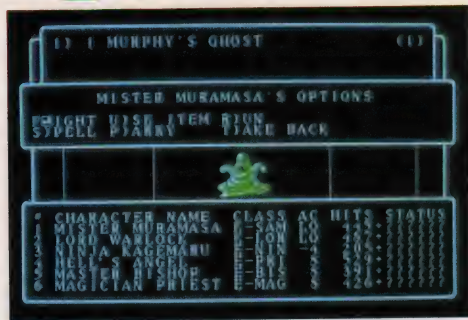
このように、能力を自分で振り分けられるようなゲームは少ないが、もちろん他の方法でキャラを長生きさせることもできる。

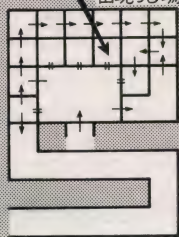
たとえばRPGでキャラがもっとも死ぬのは、ゲームを始めたばかりのころ。ここさえ突破してしまえば後はいくらか楽だ。そこで最初の買い物は防具を中心に買い、防御能力を上げておくのがお勧め。キャラが成長すれば、いい武器などいつでも買うことができるはずだ。

ちなみにウィザードリィでは、PLATE MAIL、GUNTLET OF COPPERを買うようにして、LONG SWORD＋1などは後回しにしよう。

↓種族が選択できる場合は、能力に特徴があるのでその内容をチェックしよう。

↑ウィザードリィのようにキャラを作るとき能力を振り分けられるゲームは、防御に特徴がつけやすい。

なお、キャラが成長してからも、新しい武器を買うか、防具を買うか迷ったときは、防具を選んだほうが結果的には得することになるだろう。

ロードブリティッシュ城（写真右・右上）にあるダンジョン（写真左）でお金儲けができる。

キャラをより早く成長させる

キャラクターを早く成長させるには、経験値や金（ゲームによっていろいろ）が決め手。そこで経験値や金を効率よく集める方法を考えよう。

長時間プレイしてキャラが成長するのは当たり前、同じ時間でもあるポイントさえみつけてしまえば、かなり早く成長させることができる。いうまでもなく、金を儲けるには、金のたくさんある場所を早く見つけること。

ウルティマⅢでいえば、ロードブリティッシュ城の東側にあるダンジョンのある階。ここへ行くには下の階にワープする魔法が必要だが、手に入る金はかなりの量になる。ゲームをかなりやらないと発見できない場合もあるが、見つけたときの儲けが大きいだけに魅力。

また、経験値を早く集めるには、モンスターの特徴を知ればよい。ゲームには必ずといっていいほど、他のモンスターより経験値が高いやつがいる。とくに、弱いくせにあまり出現しないモンスターが狙い目だ。

例を挙げると、ウィザードリィでは1階のある場所に必ず出現するマーフィーズゴースト。レベルの低いキャラでも意外とかんたんに倒せるうえ、経験値が高い。必ず同じ場所に出現するので、プレイした人は覚えがあるだろう。

このような儲かる相手を見つけるには、モンスターの情報を細かく記録していけばいいのだ。地図だけでなく、モンスターやアイテム、会話などの情報の記録も、ゲーム進行の効率をよくするだろう。

ここがマーフィーズゴーストが出現する場所

ウィザードリィ1階のある場所

早期解決法のための常識とは？

では、よく知られているRPGを早く進める方法を挙げてみよう。

・地図作りは確実に

3D迷路のようになっているダンジョンの中では、地図を書かなければ迷ってしまう。

書いているうちに気づくこととして、どんなに変な形をしているダンジョンでもパズルのように組み合わせてみると正方形になっていることが多い。正方形にまとまれば、隠し扉などがあって行けなかった場所を発見することもできる。

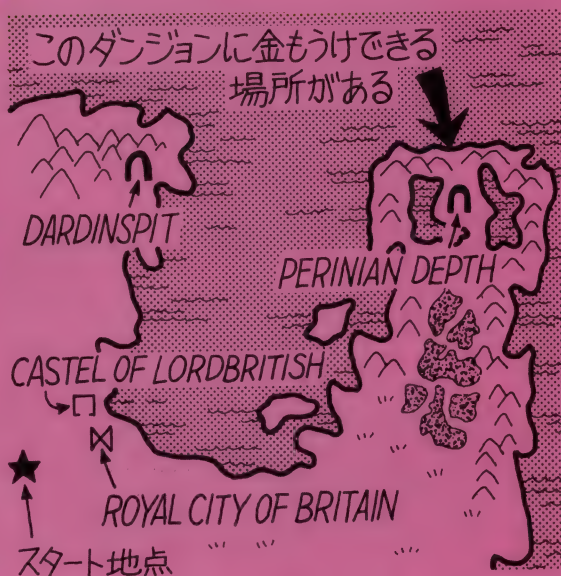
このダンジョンに金もうけできる場所がある

DARDINSPIT

PERINIAN DEPTH

CASTEL OF LORDBRITISH

ROYAL CITY OF BRITAIN

スタート地点

ちなみに、隠された場所には財宝やマジックアイテムなど、貴重なものがあることが多い。

・ゲーム進行はある程度成長してから

キャラクターがある程度成長するまで、同じ場所で修行を続けるのがいいだろう。町の中などで会話をして情報が手に入ると、すぐに実行したくなるが、自由に動き回れるようになるまで待つ。

キャラの成長に応じて謎が与えられるようにプログラムしてあることが多いので、レベルを少し高くして実行していけば、効率よく進んでいくだろう。

なお、あまり勧めたくはないが、セーブがかんたんにできるものは、死ぬことを覚悟してどんどん先に進めて地図を作ったり、モンスターを調べたり、謎に近づいてみる方法もある。コンピュータRPGということを利用すれば、他にも抜け道のようなものはいろいろあるが、本来のおもしろさを損なわないことが大切だ。

エリュシオン
ELYSION

▶システムソフト

逃げるが勝ち
毒された感覚に喝

▶PC-98シリーズ ▶7800円 ▶by 佐々木好幸

まず驚くのは敵キャラ同士の戦い、そして複雑なダンジョン。RPGといえば戦いと思っていたら、もう1歩も進めない！

⬇城内の迷宮での試練の前に、優しい言葉が聞ける。

けっして むちゃを なさらないで・・・

まず ついたときには いずみの みずを のむことです。

➡あなたは王に試されることになり何をすればよいかを知らねばならない。あらゆる人に、とりあえず話しかけてみよう。

行ってきました、福岡へ。現代大戦略やロードランナー等の優れたソフトで有名なシステムソフトが、本格派RPGを出すというのだ。期待に胸をふくらませた私たちの見たものは……。

その一部をここで紹介しよう。

それにしても、あの環境の良さ(某編集部とは大違い)には驚かされ、うらやましかった私だった。

ストーリー

このゲームもファンタジーRPGの類にもれず、勇者が伝説の魔王を倒すことを目的とする。マニュアルには、かなり詳しくそのための導入が書かれている。あなたはこれをしっかり読んで、今の自分の置かれている状況を把握して、ゲームの主人公になりきってしまおう。そうすれば、自分がどのように行動すればよいかが、自然に理解できるものだ。

永遠の昔からの伝説がある。このエリュシオン島で、妖精やあらゆる生物たちが聖霊に守られ、魔法を使うのも許されていたころ、突如出現した巨大な魔王。魔王にあやつられる悪霊たちは、美しく光あふれる世界で破壊の限りを尽くした。

聖霊たちも霊力を用い、激しい戦いは長く続いた。戦いは次第に魔王に有利な展開になり、暗黒がついに世界を手中にするかに見えたとき、人々の希望と聖霊の加護を一身に集めた勇者が生まれたのであった。

彼は5つの種族を統合し、反撃を開始した。いつのまにか彼は、神秘の力を持つ強力無比の聖剣を手に入れた。そして、彼の勇気と知略によって魔王を封じ込めることに成功し、長い戦いは終わった。

世界は平和になったが、荒れた大地にはもはや妖精たちの姿はなかった。

現在の王家は、この伝説の勇者の子孫であり、伝説は10巻の巻物に記されているという。ところが、王家には2巻しか残っていないのである。

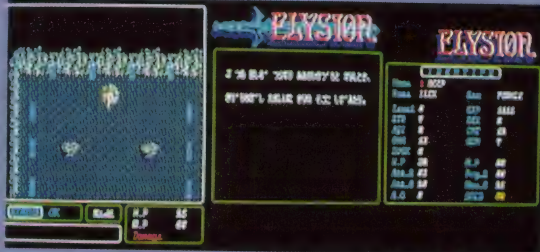
現在、世界は繁栄と栄光を取り戻しつつあるのだが、同時に魔王も幽閉の目を覚まそうとしている。そのため各地で行方不明になる者が続出し、城の近くまで怪物が出現するようになった。

王は戦士を募ることにした。そして、戦士が真の勇者に値するかどうかを調べるために、王宮の地下室につながっている迷宮を試練場にすることにした。

あなたは戦士として王に会い、地下の迷宮に入って、2巻の巻物の写しと勇者の指輪を無事に取ってこなくてはならない。使命を全うして王に報告して、はじめて勇者として認められるのだ。ここまで進めないと宿屋に入れず、ゲームのセーブもできない。

そして、ここまで進むことができたならレベルも上昇し、キャラクターの性格もある程度決定しているにちがいない。あとは、冒険しながら情報やアイテムを得て、魔王をもう一度封じ込めるように努力することだ。成功を祈る。

⬆勇者として認められないと宿屋には入れずセーブもできない。

⬆城の入口を出て、庭から地下室を探そう。

⬆聖剣のほこらで中央の像に触れると、ロゴマークに剣がグサッ！

⬅宿屋では売買やギャンブルもできる。

⬆試練の迷宮の地下5階。あの宝箱には●●●が入っているのだ。

敵と見てもアセらず戦わず

このゲームは、本当にRPGをやりたい人が、自分がゲームの世界で主人公になったらどうやってきり抜けるかを考える、人生ゲームのようだ。作者・プログラマーの性格は、

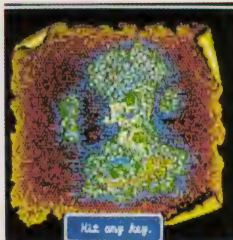
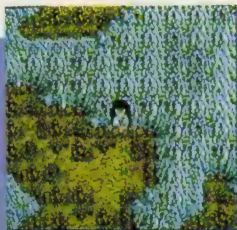
○リアルタイム・ゲーム大きらい。
○論理思考ゲーム大好き。
○ロードランナー・ファンブックの作者である。
○あらゆるジャンルに対する教養が豊か。

であり、『スタンダードなファンタジーRPG』がデザインの根底にある。だから、やってゆけば自然に解決するようになっている。慎重になりすぎても大胆になりすぎてもだめで、よく考えて行動しなくてはならない。

とくに既存の、リアルタイムRPGといわれているゲームに毒されていればいるほど、攻略は困難だろう。このゲームでは、戦闘は本当に必要なとき以外は、あまり意味がない。経験値の上昇もわずかであり、金は得られない。ではレベルを上げるにはどうするかというと、目的を達成すればよいのだ。発見したものが大事だったら経験値が上がるだろう。

このゲームのもっとも大きな特徴はモンスターが見えていることであり、あなたの1手に対して相手が1手行動するということである。コンピュータが、ボード版RPGのゲームマスターを演じているといったところか。また、モンスターが見えているから、あなたは回避することもできる。そのためにマップ自体は侵入者を阻止するために論理的ないやらしさがあるし、ゲーマーの心理の裏をかくようなことがあったりもする。

ゲームを進めていて驚くことは、突如、宝箱が出ることである。これは、落ちている物を発見したという意味であり、レベルが高くなるほど、隔たった所で発見できる。

↑マップ1・あまり役に立たない。一番近い宿屋で100ゴールド。

↑マップ2・2番目に近い宿屋で。ダンジョンの入口と宿屋が印されている。

↑マップ3・迷いの森の宿屋では、島中央部の詳細な地図が1000ゴールドで買える。

↑キャラクターの作成はいたってカンタン。気に入らなければ再作成。

納得のいくまでキャラを作る

このゲームでは1人で冒険をしなくてはならないため、キャラクターの作成が、ゲームの進行を大きく左右するのだ。名前を入力後、種族を5つの中から選択する。

○MINOS(ミノス)
強靭な体力を持つ、小柄な種族。
○ILEX(アイレックス)
魔法を操るのが得意な半妖精で女性だけ。
○DIONAEA(ディオネーア)
感覚は鋭く、器用ですばやい。弓の腕前は他の種族より優れる。
○VISCUM(ヴィスカム)
昔、他の地から来た種族で、体力・知力ともに均整がとれている。
○OXALIS(オクサリス)
戦いの中にこそ生きがいを持つ。大柄で最高の戦士になり得る。

次に性別を選択すると、年齢と体格も自動的に選択されるので、これでOKか作り直すかを決定する。ここで問題なのは、知性、器用さなどの状態が、ゲームが始まるまでわからないことだ。しかし多少の乱数はあるにしても、種族の状態を的確に表現しているようなので、ゲームの進行には支障がないと思われる。要は、あなたが自分のキャラクターの長所を生かした行動を取ることである。

つまり、あなたはマニュアルをよく読み、自分の種族や状態（IDENTIFY）をよく把握せねばならないのだ。

マップはすでにトリックだ！

マップは広大なうえにとても複雑だ。画面上に表示されるのは、40歩×40歩であり、144歩×144歩が10枚で1ブロックである。地上、ダンジョン（地下迷宮）ともに5ブロックの大きさがあり、ダンジョンは最大で10層構造になっている。またダンジョンごとに色が異なるので、雑誌等の写真からヒントが得られるかもしれない。

地上は地名がついており、ざっと掲げると、王の城、試練の迷宮、東の大地、北の山、南の森、迷いの森、老人の洞窟、北の岩場、ユニコーンの谷……である。INSPECTコマンドで表示されるので参考にするとよい。

マップは錯覚を利用したものや、心理的にひっかけるものなど、ほぼ論理的で、某ソフトのように、特定の順番で方向キーを押さなければ脱出できない迷路はない。しかし、一見同じ地形なのに歩いてみると違っていた、などというトリックは多い。また、地下トンネルがあったり、暗黒のダンジョンがあったりする。マッピングは、非常に大変だ。

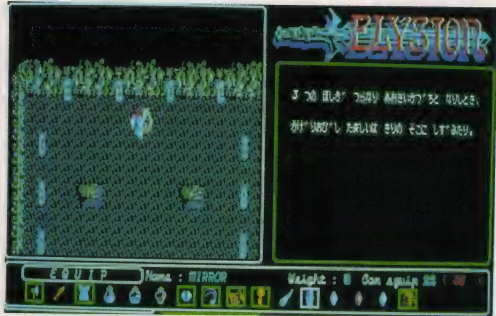
↑迷いの森の入口。地下通路を通って行く。

↑北の岩場のダンジョン。

成長に合わせたアイテム選びを

アイテムの種類は147種程度ある。しかし、これらをすべて持つことは当然不可能だし、レベルや種族によって、持ってもまったく意味をなさないものも多い。

これらの持ち運びや装備は、その重さで制限される。具体的には、ストレングス(STR)の値の4倍まで持つことができ、2倍までを装備することができる。

また、使用するごとにマジックポイント(MP)を消費するものや、インテリジェンス(INT)に反応して攻撃力を増すもの、あるキャラクターを呼び出して自分のかわりに戦わせるものなど、実際に使ってみるまで何が起こるかはわからないが、役に立つものが豊富にある。

➡3つの宝石(ノルン、リーブ、マグニ)を手に入れたあと、聖剣のほこらにある中央の像に触れると聖剣が手に入る。

この中で基本的なものの例を表に示す。それぞれがバリエーションに富んでいて、アーマー(よろい)には革、鎖かたびら、板金よろいなどがある。シールド(たて)も木、金属、大型、ドラゴンシールドなどがある。他にIDENTIFYの値のいずれかを上昇させる指輪もある。

なお、このゲームでは、いくら金を持っていてもストレングスが低いために、買っても持てなかったり、持っていても装着できないものがある。

アイテム表

アイテム	アイアンキー	ロングソード	スタッフ	ショートボウ	スモールアックス	スクロール	シールド	レザー	クロス	ダッガー	ヒールポーション	ゴールド
特徴	どこかに落ちている。なくてもゲーム進行に影響はないが、楽!	両手で使う長剣。重いし、盾を使えない。	杖。魔法使いはこれを効果的に使うだろう。	短い矢。器用さ(AGI)の小さい者はすぐ壊してしまう。	小さな斧。体力の小さい者には使いこなせないだろう。	巻物は全部で10巻。EQUIPすればREADで読める。	盾には革や木、金属などがある。体力(STR)に応じて選ぶ。	革の防具。防御の程度によりレザー+1などがある。	布の服。たまに身軽に動くことができるスピードの服もある。	手投げの短剣。スライムに効果抜群のスライム・ダッガーもある。	HPがある程度回復する。MPの回復にはマジックポーションを。	時々出現する宝箱の中にある。宝箱にワナが仕掛けてあることも。

魔法は12種ほどある。眠らせる、電撃を与える、動物系の怪物の動きを混乱させる、ヒットポイントを回復する、アーマークラスを一時的に上げる、周囲のものを遠くする、幻影を出す、殺す、など。

敵キャラの性質を読め!

キャラクターのパターンは、約23種類あり、実際の怪物の名前でいうと数倍になる。これらのキャラクターの行動のパターンは数種に分類できる。たとえば、まちぶせタイプ、直線追いかけタイプ、死にまねタイプなどである。ゲームを進めていくうちに、強さや移動速度、攻撃方法がわかるだろう。なお、試練の迷宮で出現する怪物を表に示してみた。

もっとゲームが進むと、自分の味方をする怪物や、ブラックナイトというメチャ強いやつ、電撃を発するやつ、宝箱の形をしたやつ、床と同じ色をしたやつなど、アッと驚く怪物が出現する。

敵キャラは、もともと決まった場所に配置してある大物と、ランダムに出現するザコがいる。

ワンポイントアドバイス

怪物は、一発たたいて反応を見て、強そうだったら逃げる。無用な戦いはしない。巻物を拾う。宿屋に泊まると情報が得られることがある。レベルが上がったり、ダンジョンを終えたりするたびに王に会いにゆくと、次に何をすべきかが、おぼろげにわかる。発見したものが本当に重要なら経験値が上昇する。妖精は助けなくてはいけない。ユニコーンは重要だ。敵の行動を予測すること。大アイテムの近くにもう一つあったりするよ。

とにかく、やってはいけない、ハマッテしまう典型は、戦い好きになり、泉や宿屋から離れられない、ギャンブルにのめり込む、キーを押しっぱなしでアクションゲームもどきをする、などである。

最後に、宿屋は10ヵ所あるから、セーブはひんぱんに!

敵キャラクター表(試練の迷宮のみ)

名前	HP	特徴
MAY MAY	約18	1匹だけ地下3階の西のほうにいる。指輪を得るには出会うべし。
BAT LEM. B BLACK. B	約7	しつこく直線的に追ってくる。麻痺させられる。
BALIBALI	約25	けっこう強い。地下1階でも北東のほうにいる。麻痺させられる。
SLUG SPIT. S POR. S	3~9	強くはないが、壁の裏に隠れていたりする。
SEM SLIME URPER	2~6	どこにでも出現する一番弱い奴。戦闘中の姿がカワイイ。
???	めっぽう強い	地下2階の中央部に多く出現する。注意しないと気づかない。
SKELETON	約14	地下4階にいる奴は静かに歩けば目を覚まさない。移動速度が速い。
CAVE WOLF	約13	地下5階の壁の後ろで待ちぶせて、しつこく追いかけられる。毒も。
SPIDER	約14	地下4階に出現する。麻痺させられるので要注意。
ROPY WORM	約14	地下3~4階に出現する。まわりをとり囲まれないように。

⬆聖剣を抜くと、階段が現れた!剣に宝石がはめ込まれる。

応用編

▶KGDソフト

覇邪の封印

▶8800円（98用は9800円）

旅慣れて駆(か)け引き上手になれ！

▶PC-88/98シリーズ、FM-7シリーズ、X1シリーズ、MSX2　▶by　鎌田良久

本誌10月号『徹底研究』でかなり詳しく紹介した"覇邪の封印"。今回はそのかんたんなまとめと、新たな展開のためのコツを伝授！

ようこそ、聖アルカス公国へ。今、戦士の手には古ぼけた1枚のマップが握られているのみ。

恐怖と混乱に覆われたこの公国のために旅立つ戦士に、勇者イアソンの恵みがあらんことを――

初歩的な世渡り術(復習)

(1)地獄の沙汰も金次第、まずは基本編に沿って金儲けのコツから。

●「知名度」がネック、悪人を殺せ――"覇邪の封印"のキャラクターには知名度という負の人間を狙う。それはズバリ、盗賊、商人B（太ったほうで、2000ゴルダ持っている）、そして黒の導師。導師と魔獣は初めはあきらめよう、キミが受けるダメージが大きすぎる。

●場所を選べ――戦うなら街の近くがいい。街のまじない師が、受けた傷をいやしてくれるだろう。

ではその最適地は？　それは最初のお城の北にある街・ガリアだ。お金がたまり次第、盾・鎧・剣を買い（合計2万1000ゴルダ）、ついでにガリアの北西に位置する砂漠にある街で剣を鍛えよう。

なお、勇者の証のライセンスを手に入れれば敵のキバが金になるので、金欠病とサヨナラできる。

(2)体力を助ける魔力と、魔法のアイテムの入手方法（10月号で紹介済みのものは省略）は？

●手に入るものなら何でも、の図図しさで。使い方は人に聞け――

古きカブト　エラトスにいるコサ1マにもらう。

復活の石　白の導師にもらう

逃げ足の種　盗賊から奪う

魔界の冠　病いに苦しむ娘がいる村で、自分のまじない師を譲ってやると……。

こうもりの仮面　黒の導師が持っていることがある。

〈魔法のアイテム〉

烈地の杖　白の導師がくれる。アバイダスの砂漠の東に、売ってくれる(3万ゴルダ！)村もある。

白の魔球　コカロスの砂漠の南東にいる王様がくれる。これさえあれば黒の導師は一撃でアーメン。

怒りの鏡　地元魔獣雲霧沢が持っている（雲霧沢を殺すと知名度が1000ダウンする）。

聖なる木の実　地元魔獣●●や羊力大仙が持っている。羊力大仙はよく現れるので手に入りやすい。

〈玉〉

天・地・冥の3種類あり、覇邪神殿の扉を開けるための鍵になっている。

このほかにも町・村・城で買えるアイテムがかなりある。

さて、復習はこれでオシマイ。シナリオ重視のRPGだから、自分を強くする（知名度も！）とともに、謎解きが重要な鍵になっていることもお忘れなく。

弱肉強食を地でゆく処世術

(3)金儲けは人で、経験値を上げるのは異次元魔獣で。

●どこにでもいるカモを狙え――異次元魔獣のカモはローバル。こいつがしつこいくらいに出てくる場所を見つけよう。知名度は1匹25、1万なんてアッという間だ。そのうえ魔獣のキバは金にもなって一石二鳥。キャラクターの役割に早く気づけばそれだけムダも少なく、解決の近道にもなる。

(4)敵か味方か、仲間を作るには物で釣るのが常識!?

●利用価値を考えろ――ときには金やアイテムを手に入れるために善人や地元魔獣（知名度を大幅に失う）を倒す必要もある。自分と相手のパラメータを考慮して何を取るかはかりにかけて、うまく立ちまわろう。

●勇者イアソンの子孫を捜せ――仲間は3人。すべてイアソンの子孫で、彼等が集まって"覇邪の封印"が完成し、覇邪神殿の場所がわかるようになる。現れる順番と場所は次のとおり。

①**ガイ**　エラトス領内の街でかじ屋を営む。マップ右端にある城の王様からもらった斧と呪文で仲間になる。

②**メイ**　マップ右下の海に浮かぶ小島にある街で踊り子をしている。ある鎧と呪文で仲間になる。

③**トレモス**　川の中洲の地下でバケモノに変えられている。ある盾と呪文で人間に戻り仲間になる。

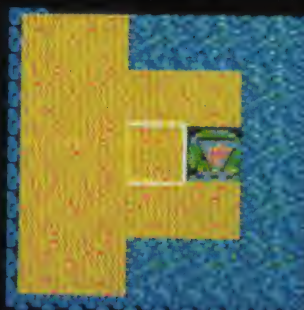
なお、盾と鎧が手に入る洞穴には地元魔獣閃緋と叛浄がいて、倒すとどちらも知名度を3000も失う。仲間を増やしたあとしばらくは、その挽回のためにコツコツ戦うハメになるだろう。

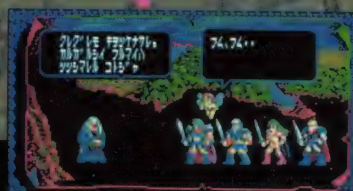
というわけで、聖アルカス公国における処世術講座はオシマイ。これでキミも、とりあえず最終画面まで行ける気になったと思う。ただし忘れないでくれ――謎解きにはまた別の努力も必要だってことを。

ええ〜い、これでもか！のノリで作ってしまったものの……。もちろんこの他にも、アイテムや仲間がひそんでいる場所はいっぱい。くまなく歩くのが一番！

砂漠には、異次元魔獣でとても強いアギャーマが出てくるから、なかなか立ち入るのには勇気がいるのだ。アギャーマに出会ったら逃げるのがBEST。

この村では知名度が＋だと白の魔球をくれるのだ。ありがたや、ありがたや。

ここらへん一帯もカモ“ローパル”の出まくり地帯。弱いから、自分がたいして強くなくても大丈夫だぜ。

この村には病いに苦しむ娘がいるのだ。どうしたらいいかはご存知のとおり。近辺にローパルがよく出てくるぞ。

こんな所にも村があるのだった。アルゴー船を手に入れて海を渡って行こう。

5万ゴルダで買うものといったら⁉

コサーマのオババ（ジイさんかもね）はここにいるのだ。古きカブトをもらおう。

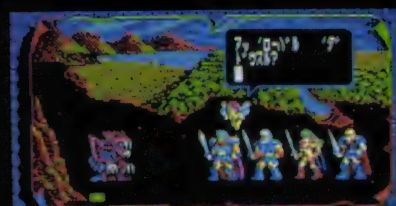
ついに出た、大怪獣！こいつをやっつけるとキバは何本もらえるのかなあ？

オルゴの町で遠めがねを1万ゴルダで買うんだぞ！

ちゃっかり仲間がいたりするっ!?

知名度を＋150以上持っていれば、この先ずっと楽に生きていける大切なものがもらえる。

で〜ん

砂漠の中にも町はあるのだ。ここでは剣をきたえてくれるぞ。

最初のお城から一番近いカモの出現場所だ。イアソンの石碑のまわりだから、わかりやすい位置だろう？

オォッと、この扉はなんだぁ？　カギ穴が4つもあるぞ！

スタート

なんか、トリップしちゃって〜へらへら。こーゆーとこ、他にもあるんだよ〜！

あいつを倒すと鍵が手に入るのだ！

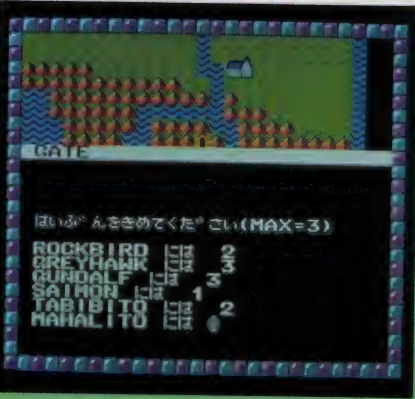
応用編

モンスターさえ仲間にしてしまった〝ファンタジー〟は本家アップル版でも大ヒット。PC-88、FMシリーズにも移植予定ありっ！

ファンタジー

▶スタークラフト

強力なスタッフが成功のカギ！

▶PC-98シリーズ　▶9800円　▶by たけじゅん

➡ここがスタート地点。右の町がペルノアで左の家は個人経営の宿屋。

➡町に入るときは、経験値とお金を個々に配分できるぞ。

イラスト／NIKOV

ニカデマスの襲来

1人の冒険者がジェルノアの島を訪れたとき、そこは荒廃した悪の島と化していた。島のようすを知るため、彼は島の北西にあるペルナーの町へ向かい、語り部ソリーに会った。背の低い老人ソリーは、1杯のビールとミートパイをねだると、やがて話し始めた。

——ニカデマスが現れたときに、9人の神がこれを倒すためにやってきたが力及ばず、神々は恐ろしい悪の手下ブラックナイトになってしまった。ニカデマスを倒すには、まずブラックナイトを滅ぼし、島のどこかにあるリングを9つ集めなければならない。

また、ところどころで手に入れることができる巻物は、ジェルノアの歴史とニカデマスを知る重要な手掛かりになるので、すべて見つけ出さなければならない——

得られた情報はこれだけ、あとは自分で解き明かすしかなさそうだ。そこでさっそく、町へ行って冒険をともにする仲間を集めることにした。

集まった仲間は自分を含めて6人。魔法使いや盗賊、遊騎兵など頼りになりそうな奴らばかりだ。装備を整え、やがてペルナーの町を出発した。それぞれの胸に〝打倒ニカデマス〟を誓いながら。

パーティーは基本＋αで個性的に

RPGには2種類の冒険パターンがある。単独行動タイプと複数行動タイプがそれで、それぞれウルティマとウィザードリィに代表される。ファンタジーは後者のタイプで、前者に比べていろんな人種や職業が選べるだけバラエティに富んだ冒険が楽しめる。

というわけで、まずはパーティ編成が仕事となる。マニュアルにもあるとおり、職業は6種類、種族は15種類ある。パーティーは6人編成なので職業は全種を設定できるが、問題は種族選択だ。

そこでぜひ活用したいのが〝ランダムクリエイチャー〟だ。耳慣れないこの言葉は、画面上で他の5種族（人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフリング）と同様に1つの項目として挙げられている。15種族のうち10種族がこれで、プレイヤーはこのなかから好みの種族をパーティーに組み入れることができる。ファンタジーのそれがとくにプレイヤーを楽しませてくれるのは、仲間にできるのが人間タイプの種族だけでなく、たいていは敵として登場するトロールやリザードマンなどのモンスターも含まれているからだ。

たとえば、戦士には力だけはだれにも負けないトロールを起用したり、盗賊には機敏さはもちろん知性も高いピクシーをもってくるなど。今までには味わえなかったパーティーが誕生するはずだ。6人のうち2人くらいはランダムクリエイチャーから選んでみるのもおもしろそうだ。

とりあえず、パーティー編成の例を1つ挙げておこう。

はい、こちら テレフォンサービスです

光栄　横浜044-61-1100
高松0878-37-0069

名　　称：光栄テレフォンサービス
情報周期：毎月７日と22日に入れ替え
内　　容：新製品情報、シミュレーション必勝法など
コメント：堀口さん
「光栄のテレフォンサービスは、雑誌で載せられなかったヒントやユーザーからの手紙の質問に、お姉さんが答えてくれます。ほかにも、自分であみだしたシミュレーションの戦法コンテストをやって、採用者には記念品をプレゼントしていますので、どしどし応募してください」

・戦士……ミノタウロス
・僧侶……人間
・修道士……人間
・遊騎兵……ドワーフ
・盗賊……ピクシー
・魔術師……エルフ

これはほんの一例なので、戦いながらいろんな組み合わせにチャレンジしてみよう。

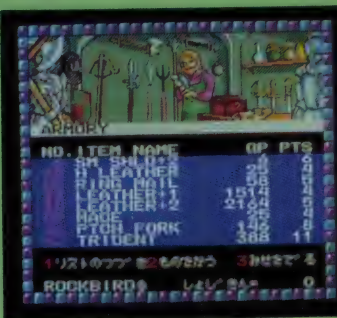
町では何ができるのかを知れ

RPGにおいて、唯一魔物がいない場所といえば町である。それゆえ、体力回復や武器強化などにはもってこい、プレイヤーにとっては安住の地なのだ。

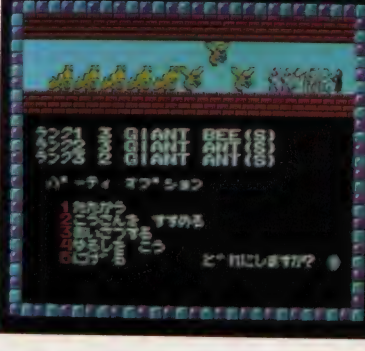
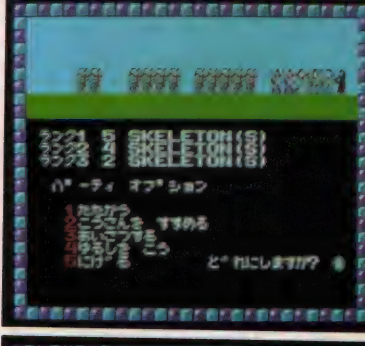
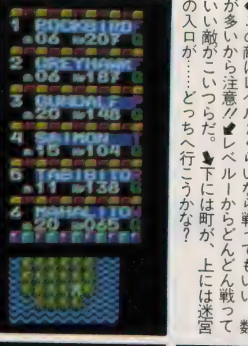
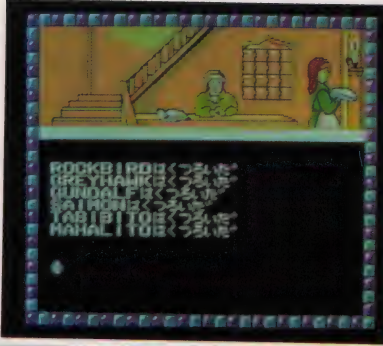
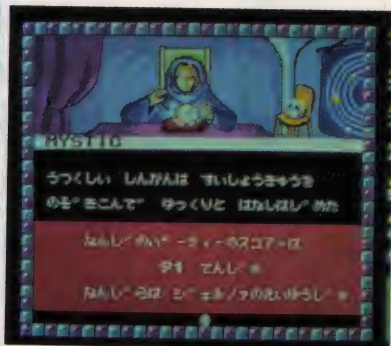
その町でどんなことができるのかを完全に知ることも、目的達成の近道だ。それを知らなかったばかりにキャラが成長しなかったり、魔法を覚えられなかった、なんてこともありうるのだ。

ジェルノア島にある町には、銀行やギルドなど便利な場所がたくさんあるのでそれを紹介しよう。

・ギルド

ここは町の中心部でたいへん重要だ。

←ここはギルド。パーティー編成やレベルアップはここで行う。

➡武器屋では、防具や薬をいっしょに売ってるぞ。

⬅この敵はレベル2くらいなら戦ってもいい。数が多いから注意!!⬋レベル1からどんどん戦っていい敵がこいつらだ。⬇下には町が、上には迷宮の入口が……どっちへ行こうかな?

⬈占い師にパーティーのレベルを見てもらうのも大切なこと。➡ギルドへ行く前に、ここでお金をおろして行こう。⬆宿屋は無料だから、ゆっくり休め。たまにMPがアップする。

経験値を上げる、魔法を覚えるなど、キャラを成長させる場所である。よって冒険を終えたプレイヤーは町にもどったら、なにはともあれここに来て、レベルが上がるか、新しい魔法は覚えられるかを調べなければならない。ちなみに、レベルアップや魔法を覚えるにはお金が必要なので、銀行でお金をおろしてから来るように……。

このほかギルドは、ゲームを始めるときにパーティーを組む仲間を集めたり、プレイ中に仲間を入れ替えるときにも利用する。

・武器屋

武器以外に、防具や薬なども売っている。また、自分の所持品を売ることもできる。このとき、間違えて大切なものを売ってしまったら、その倍額で買いもどすしかないので注意するように。

・宿屋

パーティーの体力を無料で回復してくれる親切な宿屋だ。たまにマジックポイントが増えることもある。

・銀行

パーティーの所持金を出し入れする場所。ギルドへ行くときはここでお金をおろしてから……。

・占い屋

現在のパーティーの全体レベルを教えてくれる。たまに来てみることが大切だ。料金は無料。

以上、これらは完全に覚えておくようにしよう。

自分を知り慎重に戦う相手を捜す

旅の仕度が整ったら、さっそく町の外へ出る。そこはまさに戦場。どこから敵が現れるかわからない。メイン画面（地図画面）を見てみると、ダンジョンの入口が一つあるのに気づくはずだ。入りたくなってしまうのが人情、でも考えてみてくれ。パーティーはまったく成長していないんだぞ。作りたてのパーティーは赤ん坊同然、ダンジョンなんかに入ったらまず生きて帰るのは不可能だろう。

まず初めは地上で弱い敵と戦って、経験ポイントを少しでも上げておくことだ。では戦おうか……と、ちょっと待った！　今、向かい合っている敵はどのくらいの強さなんだ？　これを知らずに戦うのは、あまりにも無謀である。もし、とんでもなく強い敵だったら一撃で死んでしまう。

そこで都合のいい敵をいくつか挙げておこう。初めのうちはそいつとだけ戦ってくれ。レベル1～2くらいまでは、ジャイアント・アント、ジャイアント・ビー。レベル3以上になれば、他の敵と戦っても、まぁ大丈夫だろう。ただし、バイパーにだけは注意しろ。こいつにうかつに手を出すと、かなりダメージを受けてしまうぞ。

そしてある程度のレベルになったら、攻撃を仕掛けて敵の強さを確認してみてから戦ってみよう。強い場合は、レベルが高くなっていても、すぐに逃げたほうがいいぞ。無理をしてもいいことなんかひとつもないからね。

こうしてプレイしていくと、敵を見ただけで戦っていいかどうかが見分けられるようになる。

謎の宝庫ダンジョンは細心の注意を

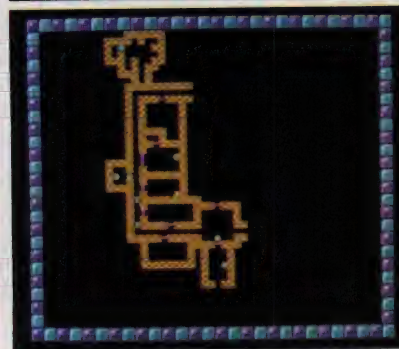
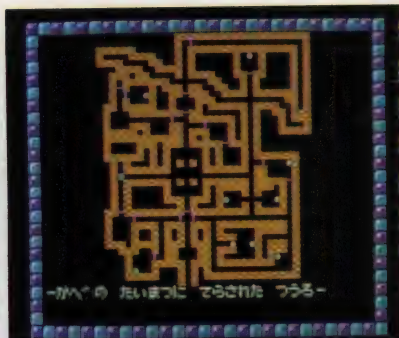
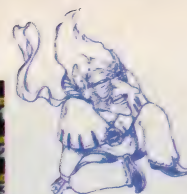
ダンジョンは、真上から見た画面で2次元的に表現される。初めは何も見えず、進むにつれて少しずつ先が見えてくるようになる。そしてすべての通路と部屋を踏破したとき、地図ができ上がるという仕組みだ。地図を作る手間が省かれるから、マッピングが苦手な人も大丈夫！

なお、ダンジョンのところどころに丸い印があるが、これは何かがあるという印なので必ず調べてみよう。たいていは人だったり宝箱だったりだが、メッセージには注意が必要だ。何の武器も持っていない老人を殺してしまったり、宝箱を燃やして中のものがなくなってしまったり（燃やしてよいときもある）という失敗は避けないとね。

こうしてダンジョンを歩き続けると、鍵のかかった扉を見つけるはずだ。この扉を開ける鍵は、必ず同じダンジョン内にあるので根気よく探そう。それでも鍵が見つからないときは、隠し通路があると思ってよい。この隠し通路とは壁の向こう側にある通路のことで、発見するには移動時に1回1回壁を押してみることが必要だ。

でも、壁を全部調べるのはかなり時間がかかる。そこでちょっとカンを働かせよう。でき上がったマップを見て、このへんにもう一部屋ありそうだな、と目ぼしをつ

↓1人でこれだけのデータを持ったRPGはファンタジーだけ。

➡海の真ん中にマジックプールが……あそこまで泳げるかなぁ？

⬅最初の地下迷宮を全公開。ところどころにある丸は何かがある印だ。⬋地下迷宮は、このように徐々にでき上がっていくんだ。⬇この地下迷宮はワープポイントが多いので、うかつに進入するな!!

けて重点的に押すのだ。これでだいたいの隠し通路は発見できるはずだ。

なお、ダンジョン内は敵が強く、ワナも多いので、体力がベストのときに入るようにしよう。また、1つのダンジョンに必ず1つやるべきことがあるので、何もしないうちに、探索をやめてしまってはいけない。謎の9割はダンジョン内にあることを覚えておいてほしい。

魔法の選び方・使い方を覚えよう

魔法は、ゲームを進めるにあたって非常に重要なので、次のことは必ず守ってほしい。

まず、使える魔法はすべて把握しておくこと。とても便利な魔法を持っていながら、それを知らなかったばかりに苦労してしまうなんて愚っ！

ギルドで魔法を覚えるときは、数種類のなかから1つか2つずつ選ぶことになる。より有効な魔法を選ぶことを心がけよう。別表にその重要度をまとめてみた。ぜひ参考にしてくれ。

なお、魔法を使うにはそれに見合ったマジックポイントが必要だから、弱い敵に意味もなく使うといった無駄はしないように。とくにダンジョンに入る前はポイントを稼いでおこう。かといって命が危ないのにケチって全滅なんてミジメなこともしないようにね。

このゲームには、魔法の表が付録としてついているので大いに利用してもらいたい。

ファンタジーはゲーム画面だけを見ると三流RPGに見えてしまうが、APPLE版の移植ものでもあるので、おもしろさは保証するぞ。なんたって『RPG幻想辞典』の早川さんがほめたほどだからね。

本当におもしろいRPGを求めている人には、おいしいゲームなのでぜひ一度やってみてくれ。

⬅ずいぶん大きな敵が出てきたぞ。魔法を有効に使って全滅だ。

呪文表

名称	必要MP	重要度	効力
HEALING	1〜4	A	キズの回復
FIRE FLASH	1〜4	B	一番遠い敵に炎をあびせる
QUICKNESS	1〜4	C	パーティー全員の敵に打撃を与える。確率を増やす。器用さ→大
STRENGTH	1〜4	C	パーティー全員の敵に打撃を与え、強さを増やす。強さ→大
PROTECTION	1〜4	B	パーティー全員のヨロイの強さを増やす。耐久力→大
CONFUSION	1〜4	C	敵を混乱させ、魔術を使う機会を失わせる（魔力の強い敵に有効）
WEAKNESS	1〜4	C	敵の強さを奪い、攻撃力を減らす
BINDING	1〜4	B	敵の動きを固定させる。空を飛ぶモンスターや形のない生き物に有効
MIND BLAST	1〜4	A	精神的な打撃を敵全員に与える
FLAMEBOLT	1〜4	A	火の玉を敵全員に与える
CHARM	1	C	敵に友情を感じさせ、戦意を奪う
SLEEP	2	A	敵を眠らせてしまう
TELEPORTATION	3	C	戦場から全員を別の場所へ移す
RESURRECTION	4	A	死んだ味方を1人生き返らせる
NINJA 2	1	B	本人を超人的な戦士に変身させる
FEAR	2	C	敵を恐れさせ、逃げ出させる
DISSOLVE	3	A	敵をゆっくり溶かしてしまう
SUMMON ELEMENTAL	4	B	土、火、水の精を呼び出す
DISPELL UNDEAD	1	A	ゾンビ、ガイコツ等を溶かす
NINJA 1	2	A	本人を超人的な戦士に変身させる
AWAKEN	3	B	眠っている仲間を起こす
MONSTER EVAL	4	C	その区域の敵のレベルを知る
VISION	1	A	周囲数百キロの視力を与えられる
TRANSPORTATION	2	A	パーティーを町から町へ移動させる

※MPはマジック・ポイント

アドベンチャーゲーム

by 氷水芋吉

基本編
発想の転換が新たな展開の鍵！

何やら芋とモヘップがADGを前にカンカンガクガク！ 弱冠13歳プレイヤー、老練芋のテクを盗めるか⁉

α（スクウェア） アニメと隠れキャラで話題になったSFもの。

道化師殺人事件（シンキングラビット） ADGファンを唸らせた緻密な展開はまだ記憶に新しい。未解決のままでおくのは惜しい！

ストーリーと謎の熱い関係が誕生

芋吉（以下「芋」） こんばんはー、氷水芋吉でーす。

モヘップ（以下「モ」） こんばんはー、山村モヘップ(12)改め、山村モヘップ(13)でーす。

　今日はアドベンチャーゲーム（以下「ADG」）の「コツ」について話すんですね。

芋 そう。さっそくADG講座を始めようか。

モ ところで、最近のADGってイイモノが多くなってきましたねー。そう思いません？

芋 まーたナマイキいっちゃって。たしかに昔の「カスADG」なんてのに比べると、最近のADGは格段の進歩をとげているといえるだろうね。とくにストーリーがよくなったのかな。

モ えー、でもストーリーだったら、昔のADGにだってマトモなのがあったじゃないですか。ボクがいいたいのは、アニメ処理とかサウンドとか……。

芋 あまーい！ そういうのはあくまでも枝葉末節。ボクがいいたいのは、最近のものは「ストーリー」と「謎」が、今までのものに比べて密接に結びついているんじゃないか、ということなんだ。

モ だからどうだっていうんですか？ ボクにもわかるように話してくださいよ。

芋 だーからー、そのほうがゲームとしておもしろいだろうが！

　たとえば、ADGをやってて、ストーリーとまったく関係ない部分の謎のせいで行き詰まったりしたら、ものすごく腹が立つだろう。そういう意味で、ストーリーと謎は一心同体であるべきなんだ。

モ あ、わかった！ その点で最近のADGは、行き詰まったとしても、ストーリーと謎が密接に関係してるから、ストーリーをよく考えることで謎が解けやすいってわけでしょう!!

芋 やっとわかってもらえたか。それじゃあ、ADGで行き詰まったときにどうすればいいか、もうわかっただろう。いってごらん。

モ えーっと……その物語の主人公になったつもりで、自分が何をすればいいか考えればいいんでしょう。

芋 そのとおり。でも、それだけじゃ読者のみんなに「何がADG講座だ！」なんていわれちゃうだろうから、ボクがもっと具体的に説明しよう。

作者の思い入れに同化しよう

モヘップのいった「主人公になりきる」のもいいけど、まず「作者の意図を読む」ことから考えてみようか。

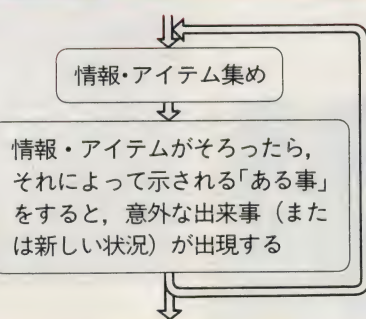
だいたいADGの作者ってのは、他のジャンルにかぶれている人間が多いんだ。たとえば「道化師殺人事件」なんか、どう見たって推理小説そのものだし、最近のスクウェアのADGなんか、アニメマニアが作ったとしか思えないだろう。

そしてそれが何の役に立つのかというと、それぞれのジャンルには、ジャンル特有の「約束ごと」っていうものがあるんだ。ストーリー展開とか、アイテム、情報の意味とかね。だから、そういうことを知っているだけでもずいぶん楽になるってわけなんだ。もちろん、そういう約束ごとを自分で知らない場合でも、友達に詳しいやつがいれば利用できるしね。

そういえば「友達を利用する」で思い出したけど、ADGは1人でやるより大勢でやったほうが、いろんな意見や発想が出るから早く解けるし、逆にいえば、1人で早く解きたい場合には、発想を切り替えながらやればいいってわけだ。具体的には、行き詰まったら映画を観るとか小説を読むとか…。

話を元に戻そう。

ふつうADGの作者がストーリーを作る場合、

情報・アイテム集め
↓
情報・アイテムがそろったら，それによって示される「ある事」をすると，意外な出来事（または新しい状況）が出現する

というステップをプレイヤーに踏ませながら、ゲームが進むようにするんだ。

だから、もし行き詰まったときには、自分が今どの段階にいるのかを考えてみれば……という考えが成り立つわけなんだね。

あと、メッセージの細かい違いなんかにも注意したいな。たとえば、同じ「探す」動作でも、ある部屋では「ここにはまったく何もありません」だったのが、違う部屋では「今のところ何もありません」だとすれば、後のほうの部屋には何かある可能性が高いというわけなんだ。

その他にも、マッピングとか、プログラムの構造を推理するとか、まだまだテクニックはたくさんあるんだけど、紙面の都合で今回は割愛。あとは応用編で書くことにしよう。

ともかく、ADGの必勝法は、1にも2にも粘り強くプレイすること。それさえできれば、こんな小手先の技術は必要ない……んじゃないかなぁ。

太陽の神殿・アステカII（日本ファルコム） リアルタイムの冒険と、Iから継承したマルチウインドー、そしてアイコンがウリ?

冒険者達・賢者の遺言（アスキー） 軽いジョークはさておき、ひとりよがりな強引さがないスグレモノ。マップ作りも楽し。

ウイングマン2（エニックス） 発売から数カ月、まだまだ高い人気を誇る。キャラのカワイさもピカイチ。

早く終わるより満足して終わる

モ なーるほど。こんなような点に注意してプレイすれば、どんなADGでも短時間で終わるってわけなんですね。

芋 モヘップぅ、おまえ、まだわかってないんだなぁ。ADGは早く終わればいいってもんじゃないんだぜ。要は、どれだけゲーム世界にのめり込むことができるか、それが大切なんだよ。今回のコツだって、行き詰まってしまうことによってゲーム世界にのめり込めなくなる、そういうことがないように教えたわけなんだぞ。

そこんとこをわかってくれなくっちゃ。

モ へん! なんだかんだいっても、解けた者の勝ちなんでしょ!!

芋 いや、それは違うぞ。ゲームっていうのは、早く解けようが遅く解けようが、自分が満足できればそれでいいんだ。

モ 違いますよーだ! 早く解けなきゃ負けなんですよぉ!!

芋 おまえなー、そーゆーこというと、ボクがもう解き終わった「カサブランカに愛を」のヒントを教えないぞ!

モ あ、ゴメンなさい。私が悪うございましたから許してください。

芋 へっへっへ。

（BEEPマシン室にてテープ収録）

はい、こちらテレフォンサービスです

テクモ　03―256―2525

名　称：テクモホットライン
情報周期：1週間ごと
内　容：新製品情報、ヒント、イベント情報など
コメント：三宅貴代美さん（トップミュージックプロ）
「はじめまして、テクモホットラインの三宅貴代美です。大阪出身の23才。現在は、声優や司会、ディスクジョッキーとして活動しています。テレフォンサービスのほうでは、11月11日発売の"スーパースターフォース"のお知らせをやっていますので、絶対聞いてくださいネ。

殺人倶楽部

▶リバーヒルソフト

容疑者の共通項を探すのが近道！

▶PC-98シリーズ　▶7800円　▶by 氷水芋吉

11月号の『私が悪うございました。』で、モヘップ(13)が重要な資料を公表して大憤慨の㊦。自分で解きたい人に模範的救いの手を！

⬆店のオジサンは､住民の生活にやたらと詳しい。証言してもらおう。

⬆ゲームが進むと、たずねられる情報がこんなにも増える。

➡保険嫌いの被害者ビルが、ここで高額の生命保険に加入していた。

資料3

殺人倶楽部人間関係図

ビッグバーガー
ガスライトシアター
レンデル医院
リバティバンク
HHカンパニー
ホームエスティトカンパニー
ホールディング家
ロビンズ家
キャリントン家
ヘレン・ロビンズ
ヘンリー・クレイン
ドロシー・ロビンズ
ビル・ロビンズ
ハウリントン・カレッジ
ビガーズストアー
ハングリーフィッシャーマン
ホテルグランド
ロビンズ商会
ロビンズ商会駐車場
ハートセイフ
聖ノース教会

友人
片想い
愛人関係
かつての同僚
借金
姉妹
契約
教え子
？

：あねもねクラブ
：レッドタイクラブ

資料1 迷宮入り事件

【ダウンズヒルズ暴行事件】

1983年４月23日深夜、ピアニスト、サラ・シールズ（21歳）が仕事場から帰宅中に、ダウンズヒルズ墓地付近にて暴漢に襲われる。失神中のところを見回りの警官に発見されるが、犯人はすでに逃走、被害者は全治２週間の怪我を負う。暗闇のため、犯人の特徴など手掛かりがなく未解決となっている。

【リバティバンク横領事件】

1966年８月、Ａ地区「リバティ・バンク」において多額の使途不明金が発覚した。当時の現金出納係、ヘンリー・クレイン（32歳）が横領の容疑で取り調べを受けるが、物的証拠に欠け、釈放される。捜査はさらに続けられたが、その直後、ヘンリー・クレインの事故死というアクシデントにあい、中断される。遺書その他の手掛かりがなく、未解決。

【クレイン邸放火事件】

1966年９月30日未明、聖ノース教会近くヘンリー・クレインの住居より出火。折りからの強風のため家屋は全焼し、住人のクレイン氏は焼死体となって発見される。不審火の疑いがあり、放火事件として捜査されたが、出火場所など原因の解明に至らずに、未解決となる。

資料2 未解決盗難事件

盗難品名…時計：日本製の腕時計
被害届元…Ａ地区「ホテルグランド」
　　　　　支配人ロバート・オズボーン
盗難場所…不明

泊まり客の持ち物から時計がなくなったとの届け

盗難品名…ナイフ：肉切り用
被害届元…Ｂ地区「ビガーズストア」
　　　　　店主ダニー・ビガーズ
盗難場所…店頭

店主より、店の陳列棚から盗まれたとの届け

盗難品名…乗用車：白の86年型フォード
被害届元…「ロビンズ商会」
　　　　　会長エドワード・ロビンズ
盗難場所…Ｃ地区「ロビンズ商会駐車場」

駐車中に鍵をこわされて盗まれたもよう

★１、２とも資料室より

⬅仕事のためとはいえ、墓を暴かなければならないなんて……。

⬆逮捕者続出！　でも真犯人は１人だけ。誤認逮捕してるかも!?

➡被害者の父親は、レッドタイクラブのメンバーだった！　そして……。

コマンド選択方式は手順が複雑

さて、ミステリーアドベンチャーの傑作「殺人倶楽部」。キミはどこらへんまで進んだかな？　今回は、ぜひとも自力で解きたいキミのために、こういう方針で進めれば解ける、といったことを書こうと思う。よーく読んでほしい。

「殺人倶楽部」は、コマンドの入力に選択方式を採用している。一般に選択方式のアドベンチャーゲームは、入力に手間がかからない分だけ、解くまでの手順がとても複雑になっているものなんだ。

たとえば、殺人倶楽部のパッケージに入っている地図には全部で22の場所が載っているけど、最初から全部に行けるわけじゃあない。「[illegible]セイフ」という場所に行くためには、その前に生命保険の契約書を見つけておくという手順が必要だし、ダウンズヒルズ墓地のある場所に行くためにも、それ以前に[illegible]から、ロバート・マクナリーの墓がこの墓地にあるという情報を得ておくという「手順」が必要なんだ。

人に重要な情報を喋らせる場合も同様だ。このゲームのポイントである「レッドタイクラブ」のメンバーから証言を得るためには、まずレッドタイクラブの会員名簿を入手しなければならない。しかしそれには、[illegible]の[illegible]必要がある。さらにその令状は、ジェイムズの所属する「HHカンパニー」の経営状態が悪く、ジェイムズが被害者のヒルから借金をしていたという情報を知っていなければもらえない……という具合だ。

逆にいえば、新たな情報・証拠を得た場合、それが「手順」となって、連鎖反応的に新しい展開が開けるというわけなんだ。具体的には選択時の項目数が増えるだけだから、新展開は自分自身の足で切り開いていかなければならないんだけどね。

とにかく、選択ウィンドーの項目数が増えていないか、つねに注意しておこう。

動機・機会・凶器がそろわなければ

ある[illegible]が進むと、この街でヒルに恨みを持っていた者の多さに驚かされるんじゃないかな？　順番に挙げてみると、

アルバート・ロビンズ

スージー・マクナリーに[illegible]を持っているが、スージーはヒルと不倫……この関係、ヒルに殺意を持つのも当然。

サラ・シールズ

「ダウンズヒルズ暴行事件」は、ヒルの仕業だという[illegible]証拠が[illegible]。

トニー・ヤールディング

[illegible]から借金をしていたが、返せる見込みはまったくない。殺してしまえば……ということになる？

ジョージ・ロビンズ

ヒルの会社に恨みを持ち、保険金殺人を考えたのかも。

ジョー・キャリー

持っていた土地を二束三文で買い叩かれた。

シェリー・マクナリー

姉のドロシーは、ヒルにさんざん弄ばれたあげく、ゴミのように捨てられ死んだという。

ラルフ・キャリントン

シェリーに同情していて、[illegible]大学で「[illegible]」を研究中だから……。

[illegible]誰が殺してもおかしくないくらいだ。

しかし、犯人というのは、動機だけで[illegible]ものではない。動機に加えて、「機会」と「凶器」という要素がなければ犯罪は成立しないんだ。

そういう目で見て、アリバイのあるやつ、凶器がないやつ、そして動機の希薄なやつを除いていくと、前に挙げた人間は[illegible]。

しかし、その段階に到達して初めて、ゲームの核心に触れることができるわけで……。

[illegible]

機会のあった人間、凶器を[illegible]していた人間、動機のあった人間、それぞれ[illegible]共通項を[illegible]。ヒントは[illegible]の中に[illegible]である。それぞれ[illegible]。[illegible]は近いぞ！

◀ドライバーを先に取らないと、バッテリーははずせない。

▲このバッテリーも、ドライバーを持っていないと……

▲あっ、もたもたしてると壁がせまってくるぞ。

デッドゾーン

▶サン電子

久々のアドベンチャーを楽しもう

▶ファミコンディスク ▶2 ▶by メイン

アドベンチャーゲームの本当の楽しみは、自分で謎を解いていくこと。ヒントを参考に、自分自身で先へ進もう！

ストーリーを味わえ！

このストーリーは、とてつもなく長いので、かんたんに紹介しよう。

●時は宇宙暦0385年。遠い遠い未来のお話である。すでに地球は膨大な人口を支えることができなくなっており、宇宙にスペースコロニー（居住区）を建設し始めた（よくあるパターンだなぁ…）。それ以来385年の間に523ものコロニーが建設されており、地球人のほとんどが宇宙で生活している状態である。現在では、太陽系開発はすでに終わっており、ここ数年来シリウス太陽系の開発が始まっていた。というのも今まで試験的、あるいは非常時のみ許可されていたワープ航法が、一般的に使用することが認められ、多少遠い地域でも自由に往来することができるようになったからである。

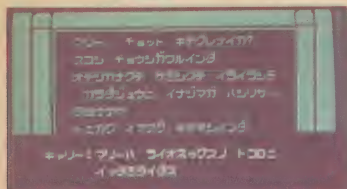
このストーリーの主人公であるカークは、このシリウス太陽系コロニー第3号のチーフ技術者をやっており、数日前に任務を終えたばかりであった。カークとマリー（この人を、捜すんだよ！）は、婚約しており（うらやましいな～）結婚式が目前に迫っていたが、マリーの仕事の都合で延期せざるをえなくなってしまった。

そんなときカークのところにマリーから通信が入ってきた。ライオネックス（スーパーコンピュータ）が順調なため、1ヵ月スケジュールが縮まりそうだというのである。そして、パーティーの準備をしているので遊びに来てほしいというものだった。3日後、カークはライネックに到着した。工事が終わっていたため工事関係者はいない。そのとき、あたりがレーザーショットガンの光でいっぱいになった。カークは気を失った。そしてなぜか廃棄所に送られてしまうのだった。

みんなわかったかな。ようするに、パーティ当日、ゆくえ不明になったマリーという婚約者を、捜しだすというのが目的なのである。

ヒントを授けよう

ん～ぼくは、ハッキリいってアドベンチャーは、あんまり得意じゃないんだ！ というより、にが手なんだな、これが。コマンド選択式でほんと～に助かった。

いい忘れたが、ぼくがプレイしたのは、1階までしかできないので、今回は1階だけで勘弁してほしい（次回やるのか、やらないのか

▲コンピュータを動かすと、ライオネックスからのメッセージが。

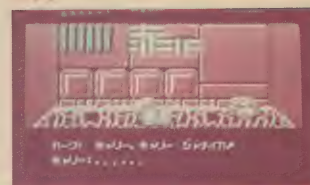
マリーの部屋

▼いよいよ1Fから、2Fへ行くことができる。

▶戸棚の中のものは、もちろんいただいておこう。

▼まず、キャリーを見つけることが、第一歩となる

地下廃棄所

▲おや？ 何か手のようなものが出ているぞ。

▲何かをすると、扉のコイルがとけて……。

▲ほうら、もうドアは開いたも同然！

▲今のところは必要ないけど、とっておいたほうがいい。

は知らんゼヨ)。

ゲームは、地下廃棄所から始る。まず、ここを出ないとなんにも起こらないとすぐわかるはず。脱出するには、廃棄所内に隠れているキャリーを捜さないといけないんだ（キャリーは、マリーのペットロボットです）。このキャリーが見つからないと、脱出不可能なんですネ～これが。どう見つけるかって、××をすればいいわけだ。2文字のコマンドなんて少ないからすぐわかると思うよ。

ところが、キャリーを見つけ出して声をかけても、返事をしてくれない。なぜならバッテリーがないんだ。バッテリーは自分で探してほしい。2つ見つかるはずだけど、1つは電気がないから注意しよう。キャリーを応用して天井から脱出すればOKだ。

なにしろ、アドベンチャーオンチのこのメイジくんでも解けたんだから、BEEPERのキミたちなら平気だと思うヨ！

声も出るんだぜ

脱出できたかな～。キミたちは、脱出する前にキャリーを助けたとき、驚かなかった？ なにしろいきなり、「キャリーどぇーす」というんだから。しかも、この声は初の本格的音声合成を採用しているんだ。とにかく、この声を聞くだけでも、十分価値はあると思うヨ。

まだ1階は、あと半分残ってるけど、ここの大ヒントは1つだけ。

コンピュータがあるから見よう。えっ、見れない。そういうときは、スイッチを入れよう。これで後は、もう1つの部屋へ行ってドアを開けるだけだ。しかしこのドアはロックされていて、解くには、何かをしなければならない。これは、それほどむずかしいものではない。ベッドのある部屋で手に入れた○○○が必要となっている。これがわかればドアから出られるはず。

大ヒントは、ここまでだヨ。

グラフィック&サウンドは?

文句なしに、いいできばえです。これは、いいな～……。そうそう、またサンソフトから、早いもの勝ちプレゼントがあるので、AVが好きな方は、こちらのほうをガンバッテみては。最後に一言、RP好きな人ファンレターください。待っています。

はい、こちらテレフォンサービスです

タイトー　03-239-1068

名　称：ファミコン情報局
情報周期：月に1度
内　容：新製品情報、攻略のポイントなど
コメント：業務課　椎名幸子さん

「BEEPの読者の皆さん、こんにちは！ わたしがタイトーのうぐいす嬢、椎名幸子です。声のほうではタイトーファミコンテレフォン以外でも出演しているんですよ。わかる人はいるかな～？ ファミコンテレフォンでは、これからも新情報満載で、皆さんのお電話待ってまーす！ ファンレターはBEEP編集室あてに送ってください。必ず目を通しますからね」

応用編

11月号の「おもしろソフト情報局」を右手に、12月号を左手に挑戦すれば怖いものなし。話題のグラフィックを前面にコツコツ紹介！

リ・バース

▶SPS

"?"精神で見えない目的に迫れ！

▶PC-88シリーズ／X1シリーズ　▶7800円　▶by　たけしさん

①

②

自分の役割を見つけるという1つの目的、そしてそれをやり遂げるという最終目的を持つアドベンチャーはかなり多い（ポーステックの『クリスタル・プリズン』もその1つ）。

この『リ・バース』は、その1つめの目的をはっきり自覚するまでの暗中模索の状態がとにかく長く感じられる。とはいえ、トリックがつねに形のあるものに用意されているために、つかみどころがないという不安に陥る心配はない。

アドベンチャーの汚い絵と言葉探しはウンザリ、という喰わず嫌いにも味見できる1本だ。

「古城」

いきなり城門の前に立つ（写真①）。左右の塔にはさまれて不気味な古城が立ちはだかる。右か、真ん中か、それとも左か。この選択でこれから先の展開はかわっていくんだろうか？　とりあえずその1つをくぐり抜ける。奥へ奥へと歩くと、開かない扉にはばまれて行き止まりになった。

うーむ？　うなりながらその把手をいじると、なんと建物が沈み始めたじゃないか!?②　わけもわからないまま出口へ急いだ。モタモタしていたら、建物ごと沈められるところだ。

もう1つの入口をくぐり階段を上がると、4階から上が崩れてなくなっている。ここでこの建物に似つかわしくない珍しいものを発見した。女性もののバッグだ③。人のものを勝手にいじっちゃいけないとは思ったが、調べることこそアドベンチャーの醍醐味なり。案の定、役に立ちそうなものが1つだけあったぞ。こいつはいただき！

さて、次は何かないかなぁと歩き回るが、オイシイことは起こらない。うーん、どうしたんだろう？　途方にくれて立ちつくしていると、突然少女をかかえた怪物が現れた④⑤。やった、事件だぞ！　事件が起こらないことには新しい展開は望めない。見るからに狂暴なこの怪物を倒せば……。もちろん素手というわけにはいくまいが。

③

すばやい一撃で怪物は倒れた。事のいきさつを少女に問いただしたいのは山々だが、彼女はとても気が動転しているようだ。すぐに話しかけて怖がって逃げられては、助けた苦労も水の泡。ここはひとつ、共通の話題を見つけなくては。と、床を見ると光るものが……⑥⑦。これがきっかけで少女は急速にうちとけた。しかし、うかれてないで、ちゃんと少女の話を聞いてみる。そうこうしているうちに、隣の建物へ通じているらしい扉が見つかった⑧。そこから2人が出たところは、予想どおり隣の建物の地下だった。

④

「ワナ」

⑦
⑥
⑤
⑩

⑨
⑧
⑪
城の地下といえば、さまざまなワナと迷路は覚悟のうえ。とはいえ、そこはもう、ナゾ、ナゾ、ナゾの連続だ。私のアドベンチャラーとしてのセンスが試されているのがわかる。

第1関門は迷路だ。しかし、日ごろRPGでダンジョン慣れしていればさほど難しくはない。一応マッピングしながら進むのがいいと思ったが、そこまでしなくても真の道をたどっているのだとわかる方法が1つあった。それは、迷路のところどころに仕掛けられているワナだ。ワナがあったらそこが真の道。ワナを通らずに先へ進むことは絶対不可能だ。

同じ失敗をくり返さないよう、これらのワナをどうやってやりすごしたのか、もう一度反省してみることにする。

最初のワナは落とし穴。泥水の溜っている穴に落とされて、はい上がろうにも壁は滑って手がかからない。が、よーく調べると壁にすきまが見つかった。このすきまを利用して出るしかなさそうだ⑨。さあどうする？　そこで持ちものを見直してみると、あった、あった。アドベンチャーは、持ちものをどう使うかがとても大切。ひらめきも十分活かさないと……。

おつぎのワナは吊り天井だ⑩初めはただの部屋だが、壁の十字架を押すといきなり天井が下りてきた。こうなったら逃げるが勝ち。モタモタしていたら今ごろ"アーメン"というところだ。ここを突破できたのは、鋭いインスピレーションとアドベンチャー魂があったからだ。素質のない奴は残念ながら死んでくれ。あのとき、もう一度十字架を××したことを"ラッキー"の一言でかたづけてしまうのはかんたんだが……。

ワナを解くには常識的な行動より、どちらかといえば、とんでもない行動のほうが有効だ。アドベンチャーには、卓越した想像力も要求される。日頃から本を読む、映画を観るなどして知識を蓄えておかなくてはダメ！

そして、息つくひまもなく、怪物出現。カエルの化け物みたいのがベロンと舌を出している⑪。うえー気持ち悪い！　口に出して不快感をあからさまに吐き出すことも忘れはしない。

さて、こいつを倒すにはどうしたらいいか？　もう一度持ちものを調べてみる。こんなとき、鋭い奴なら「ああ、これか」と、すぐ

アスキー　03-250-5600

名　　称：ファミコン最新ソフト情報
情報期間：不定期
内　　容：新製品情報
コメント：ホームソフトウェア開発部
松島紀子さん
「はい、BEEP読者のみなさんこんにちは。私がアスキーの声のお姉さんです。慣れないので、いろいろ聞き苦しいこともあるかもしれませんが、これからもアスキーの最新情報を、元気にバンバンお知らせしますのでよろしくね。それから、ファミコンのキャッスルエクセレントのほうも、情報を流していくのでお楽しみに！」

⑭ ⑬ ⑫

⑮

に気づくが、鈍い奴は往々にして「怪物と話し合えばわかってもらえるかなあ」なんて、のんきなことを考えるもんさ。ところが、アドベンチャーに出てくる怪物というやつは、だいたいはやっつけといてまちがいなし。さっそく怪物にものをぶつけてやりすごすことに成功した。

先の部屋へ行くと、2体のミイラが怪しげに立っている⑫⑬。んっ、この壁の模様はどこかで見たな？ そう、玉座や他の場所でも見たぞ！ よく見ると模様の中心に穴があいている。ははーん！ ここにあれを入れるわけだな（わからない人は、パッケージをよーく見てみよう）。

なるほど、"聖なる剣"を手に入れてしまえば、もう怪物が出てきたって怖くない。

とはいえ、この先は大づめ。もう一度持ちものを調べておくのがよさそうだ。うむ、よしよし。ちゃんと拾っておいたのでぬかりはないぞ。

解決

ミイラの部屋の次は獣の顔が3つある部屋、しかもドアがない⑭。獣の口が大きく開いて、さし出した手に今にもかみつきそうだ。先へ進むと、調査のためにこの城に来ていた少女の父親がいた⑮。そうか、少女は父親が心配で来たのか。なるほど、これでこんな所で出会ったのもうなずける。

話はすぐにまとまって、3人はともに行動することになった。とちゅうで首無し怪物なんかも出てきたが⑯、あれさえあれば！

さらに先へ進み地下から地上へともどってくると⑰、いよいよクライマックスに近づいてきたことがわかった。しかし謎を解き終わったわけじゃない。ここに大きな落とし穴があったのだ。神に見放された奴らはここできっと命運つきて、はかない最後となったにちがいない。しかし、神はわれわれ3人に味方した。私には勇気も大切な道具もそろっている！ そして、現れた大ボスを倒す……⑱⑲。

結論

無事ゲームも終わったので"リ・バース"を解くコツをまとめよう。

●行動によっては"こうやってから、あれをやる"というように順番があるので注意する（この順番を間違えてはまるケースが多い）。
●使ったものはちゃんと拾う。
●地下迷宮はマッピングし、行きもらしのないように。
●話の筋を把握する（ちょっと複雑だからね）。

これくらい頭に入れておけば大丈夫。また、基本編もしっかり読んでおくこと！

⑯

この部屋に来たら必ず本を読もう。大切なことがわかるぞ。

⑰

悪魔が少女の首をしめている。手の星印に注目。

⑱ ⑲

カサブランカに愛を

殺人者は時空を超えて

断っておくけど、字は締め切りに
10日以上遅れたのさっ!(冗談)
さて、時間移動はタイムマシンに
任せ、想い出はモノクロームで。

小目標を展開のなかで読み取れ!

▶PC-88/98シリーズ ▶7200円 ▶by 氷水芋吉

ゲームを楽しめないライター!?

アドベンチャーは早く解けばいいというものではなく、ゲーム世界にじっくり浸りながら時間をかけてプレイしたほうが、はるかにおもしろい!……というのは基本編でも書いたけれど、実際にはそうもいかないのがBEEPライターの宿命だ。原稿を書くためにはゲームを早く終わらせなければならないから、時には寝食を忘れてひたすらコンピュータに向かってキーを打ち続けることもある。それというのも、例のイヤラシイ4文字言葉「締め切り」を守らなければならないからだ。

ところがライターというのは変な人種で、その締め切りがあるからこそ「火事場のなんとか力」を発揮して、不可能にも思えるほど短期間でゲームを解いてしまうのだ。

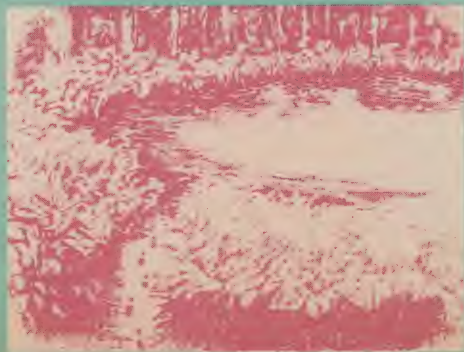
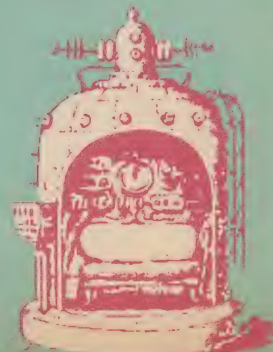
たとえばここに、あるライターが、シンキングラビットの新作、"カサブランカに愛を"を解き終えるまでを綴った手記がある。これを読んでみよう。

カサブランカ・ダンディ

某月某日 今日、編集のふさんから「カサブランカに愛を」のディスクを受け取る。ふさんは、「少なくとも、12月号の特集までには解くんだよっ」と例の口調で気軽にいうが、はっきりいってとんでもないことだ。たしかシンキングラビットの前作"道化師殺人事件"は、解くのに半年かかったっけ。

今回は2ヵ月か……。シンキングラビットからはヒントをもらえないしなぁ。

某月(某+10)日 まずは使える動詞をリストアップしてみた。

シンキングラビットのアドベンチャーではプログラム中に登録さ

今ではここは池だけど、昔は博士の研究所が建っていたもんだ

タイムマシンに乗り込まなければ、本当のストーリーは始動しない

はい♥こちらテレフォンサービスです

セガ・エンタープライゼス 03-236-2999

名称:セガ・ジョイジョイテレフォン
情報周期:月に1度
内容:新製品情報、ヒント、裏技など
コメント:ちょう子お姉さん
「これからも、セガのゲームをよろしくお願いします。今後もゲームソフトをはじめ、セガのいろんな新しい情報をどんどんお話しますから、どんどんかけてくださいね。それから、たまには外でも遊んでね。何かあったら、セガTOY倶楽部までお手紙くれたらうれしいな。待ってますよ。それじゃあ、またね♥」

れていない単語が入力されると「使えません」というメッセージが返ってくる。これを利用して、思いつく限りの動詞を入れ、その中で使えるものを選び取っていくのだ。この作業には、国語辞典と他のライターの協力が欠かせない。

某月（某＋14）日　行き詰まった時にはマニュアルを読むに限る。なんといっても、作者がそれとなくヒントを書いているかもしれないからだ。

マニュアルを読むと、主人公はタイムマシンに乗って過去へ行くことになっている。とすると、博士の研究室に置いてある機械、あれに乗らなければ新しい展開が開けないというわけだろう。池のそばで拾った新聞の日付、1916年6月15日に行けばいいのかな？

某月（某＋15）日　タイムマシンに乗れない！　助手のレイノルズの大バカ者めが邪魔をしおって。

……でも、乗れないということは、まだ情報集めの段階だということなんだろう。

一般にアドベンチャーゲームでは、ゲームがいくつかの細かい部分に分かれていて、その部分ごとに「小目標」ともいえるものが設定されている。ここでは、このタイムマシンに乗ることが小目標なんだろう。どうにかしなくっちゃ。

もしかしたら、まだ入っていない廃屋にカギがあるのでは？　とりあえず釘抜きを探そう。

某月（某＋20）日　いいことに気づいた。登場人物に物を「あげる」と、やってはいけない場合だと「そんな事すると、あとできっと後悔しますよ！」と出るのだ。これを利用して、物をあげまくったら（もちろんセーブしておいてからだ）、植木屋のおっさんが花束をくれた。さて、これはどうやって使うのかなぁ？

某月（某＋22）日　やっと廃屋に入れた。あんなところに釘抜きが置いてあるんだもんなぁ！　これからは「みる」と「しらべる」はうまく使おう。

某月（某＋23）日　どうしてもわからないのが、町の西に住んでいる老婦人の正体だ。もしかしたら、過去に遡ったときに重要な役割を

板が打ちつけられた廃屋も道具さえあれば入れるようになる。

時間線を遡って

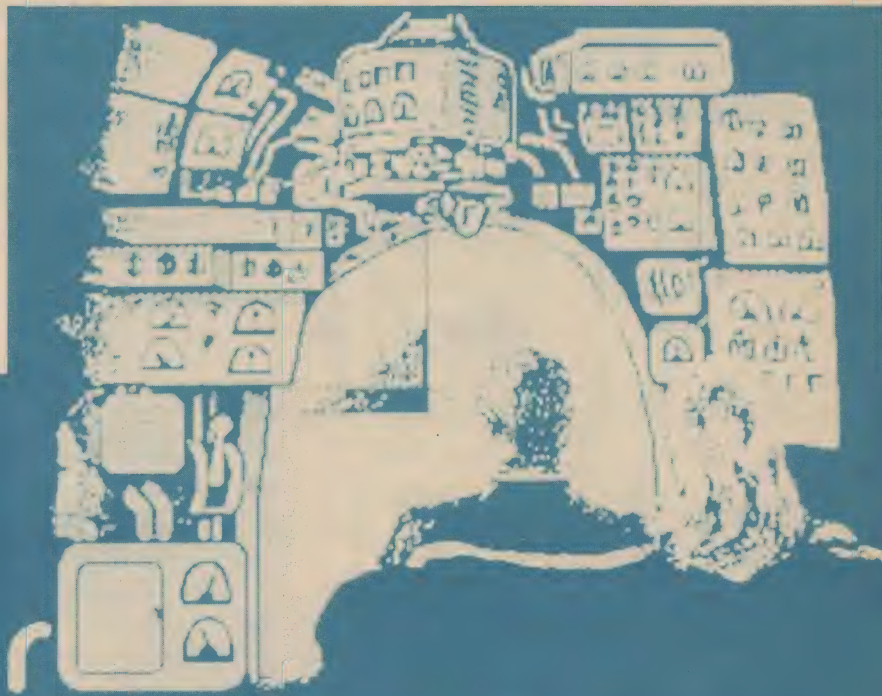
[illegible]

この兄ちゃんが老けると……1945年で見たことのある顔だぞ。

裏山から続く足跡。これが犯人のものであることは間違いないのだが……

若き日のエルガー博士と、マーシャ・エバンス。2人は婚約している。

立ち入り禁止の柵を発見。この柵は絶対に越えられないぞ。

このタイムマシンは、いったいどこに置いてあるのだろうか?

タイムマシンに入れた！　2人で入ると少々キュウクツだね。

ーリーのなかで、まだ解けていない謎を整理しておこう

まず、犯人が犯行現場に来た足跡はあるのに、立ち去った足跡がないこと。たぶんこれは、タイムマシンを使ったってことだろうな。

その次に、被害者のエルガー博士の死に顔が穏やかだったこと。うーん、まったくわからない

これはもしかしたら、タイムパラドックスものなのかも……!?

(某十1)月(某十18)日　1916年では、まず最初にエルガー博士に会おうと思っていたのに、どこを探してもいない！　ということは、このパートでの「小目標」は、エルガー博士を探すことなんだろうな。

そういえば、町の人の話では、エルガー博士の家は、1945年には池だった所とか。犯行現場の足跡を辿っていった先にその池があったから、やっぱり犯人はタイムマシンを使ったんだろうな。なんだか話が見えてきたぞ。

締め切り9日前　いよいよ切端詰まってきた。博士の家に行こうにも、立ち入り禁止の柵があって行けない。どうしよう、締め切りが迫ってくる！

締め切り7日前　やっと博士の家に行けた！　やっぱり、町の人間とは仲良くするもんだ。

締め切り4日前　博士発見。これで終わりだ！……と思ったら、さにあらず。まだまだやらなければならないことが……ガックリ。

締め切り前夜　ゲーム終了!!

締め切り10日後　やっと原稿も書き終えたし、あらためてゲームを楽しむかあ!!

頂上
至ファイヤーズヒル
草原?
牧場
リザ・コルスの家
1885年の地図

はい、こちら テレフォンサービスです

登場人物

ジョン・ロックホップス

クルツフォン・エルガー

マーシャ・エバンス

メイ・エルガー

リザ・ニコルス

レイノルズ

ケニー・ニコルス

ジャック・フィニイ

謎の老婦人

トマス・ゴーフィン

戦い終わって日が暮れて

どうだろう、締め切り前のライターの苦労がわかってもらえただろうか？

もちろん読者のみんなは、締め切り云々を気にする必要はない。しかし、アドベンチャーを解くうえでのテクニック、考え方などは、この手記の中にあふれているはずだ。それを感じ取ってもらえれば、手記を書いた不幸なライターもうかばれることだろう。

最後に〝カサブランカ〟についてのコメントをひとつ。前作の〝道化師殺人事件〟が暗いストーリーのために、終わったときの後味が少々悪かったのに比べ、今回は終わった後の気分は、サイコー！

変なアングル！ ベッドに寝ながら、天井を見上げるの図

あるライターの談では「オレ、人間が素晴らしく思えてきた」とのこと。これはもう、早いとこみんなに解いてもらうしかないね!!

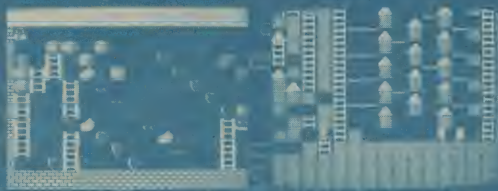
使える動詞リスト	
あがる	たべる
あける	つかう
あげる	とる
あわせる	なのる
いう	ねる
いれる	のぞく
うごかす	のっくする
おく	のぼる
おしえる	のむ
おす	はいる
おとす	はずす
およぐ	ひらく
おりる	まわす
かう	みせる
かける	みる
きく	みわたす
こわす	めぐる
しめる	やる
しらべる	ゆう
すわる	よむ
せつめいする	わたす
たたく	(まだ他にも
たどる	あるかもね)

パズルゲーム

パズルが苦手(にがて)という人は、考え方がワンパターンになっていないかな？ コツさえつかめば、ちょっとしたおもしろいゲームなんだよ！

パソコン版「モールモール」[illegible]ファミコン版「バナナ」

[illegible]要素がますます強くなった「チャ[illegible]ピオンシップロー[illegible]ンナー」

by 氷水芋吉

基本編 「ぜったい解ける!!」という信念が大切なのサ！

ヨッコラショッ、ブロックを持ち上げて〝ヘッコ、ヘッコ、ヘッコ〟

「ソロモンの鍵」は時間制限つきだから、すばやい判断力が要求される

♬ダイヤル、ダイヤル、ダイヤル、回してジャカスカジャカスカ……ライター原稿相談室♬

(「ジリリーン」と電話の音)

はあーい、ボクお名前は？

「氷水芋吉です」

それで何の質問かなぁ？

「あの、ハズルゲームのぉ、原稿がぁ、うまく書けなくてぇ、困ってるんですけどぉ……」

それじゃあ、××先生に代わりますからね——キミィ、ハズルゲームのどのへんがわからないのかね？

「えーと、ボクは雑誌の原稿で、〝パズルゲームのコツ〟を書かなくちゃならないんですけど、いったい何を書こうかと思って悩んでいるんです」

なーにを言っとるのかねキミは。じゃあ、こう書きなさい。

まず、何十面、何百面もあるゲームだったら、最初の数面は〝テクニックを覚えるための面〟で比較的ヤサシくなってるから、そこで十分に練習すること。それでいいかね？

「そんなのは当たり前すぎて……もっと実際に使えるようなアドバイスをください！」

そーだねぇ……じゃあ、こんなのはどうだい？

初めてやる面だったら、動かす前にポーズをかけておいて、まず「アタリ」をつけるんだ。つまり、細かい部分は無視して、まずとにかく「大まかにどう動くか」それを考えるってわけだね。

大まかな道筋さえ決まれば、あとは道に沿って部分部分を解けば、どーにかなるんじゃないかね。

「でも、それだとたまに『1ヵ所を除けば全部解けたのに！』なんてことがありますよ。それに、部分部分ではうまくいくけど、つなげてプレイしてみるとうまくいかない、なんて巧妙な面もありますし……」

それは作者のワナなんだよ、キミ。そういうときは、もう1回道筋を考え直したほうがいいかもしらんね。

「道筋の見当がつかなくて、最初の一手から悩んじゃうことがありますよね。そんなときはどうすればいいんでしょうか？」

道筋を考えるときには、なにもスタート地点から考えなきゃいけないわけじゃあないんだよ。逆にゴール地点から考えればラクな場合も多いんだ。つまり、解き終わった形（最終形）を推察して、どうやったらその形になるか？ そのためには一手前の段階ではどうすればいいのか？ なんてことを考えるわけだね。

その他に質問はないかな？ なければ最後に、もう2つ。

よくパズルゲームでは「コンストラクション機能」が付いているけど、あれはドンドン利用しなくちゃいけないよ。なにせ、自分で面を作ってみれば、製作者の心理というか『ワナ』もわかりやすくなるし、なによりパズルのシステムかよくわかるようになるんだからね。

そして最後に、なんといってもあきらめないこと！ 試行錯誤しているうちにいいテクニックがヒラメクかもしらんからね。とにかく『絶対解ける!!』という信念を持てば、人間どーにかなるもんさ。

「あのー、抽象的な話とか精神論ばかりで、ちょっと原稿になりにくいんですけど……」

いーじゃないかね、次の応用編で詳しく具体的にやれば

「それもそうですね」

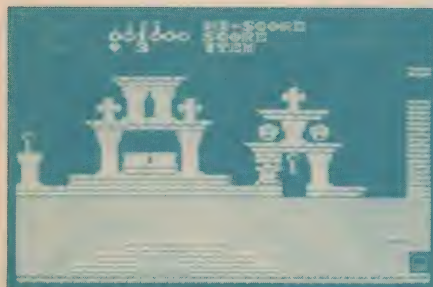
こんな電話相談室ないかなぁ？

ザ・キャッスル ▶セガ
キャッスル・エクセレント ▶ファミコン

The Castle

PUSH START BUTTON

小さなパズルが結びついた大きなパズル

▶ファミリーコンピュータ▶セガ全機種▶by 氷水芋吉

かわいいキャラクターが多数登場し、アクションの要素を持つこのゲームなら、きっと多くの人にパズルゲームのおもしろさを知ってもらえるんじゃないかな!?

水に落ちずにカギを取れるか？ コントロールが微妙である

パズルゲームの「2重構造」

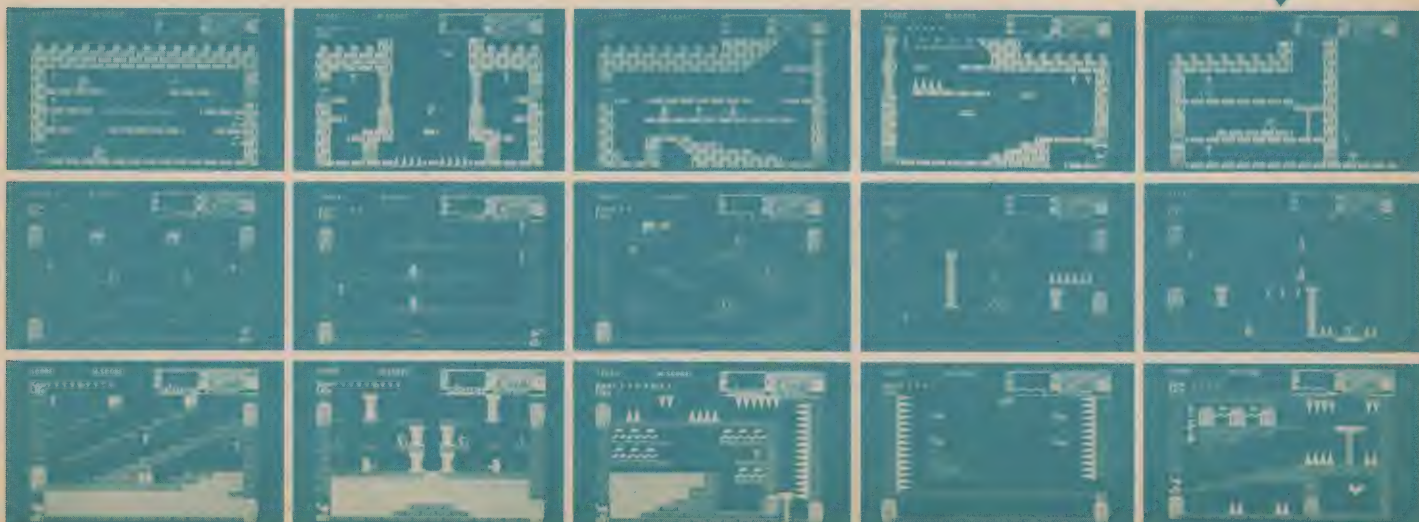
さて、パズルゲーム応用編でとりあげるゲームは、パソコン版ではもうおなじみの「キャッスル」だ。このゲーム、ほとんどのメジャーなパソコンで走るうえに、セガ全機種版とファミコン版までが今回発売になったから（ただしファミコン版は「キャッスルエクセレント」だけどね）、もう、ほとんどすべてのゲーマーがプレイできるようになったんじゃないかな。

では、なぜ「キャッスル」はそんなに人気があるのか？ ……それは、100ステージの各面がそれぞれ独立したパズルでありながら、しかも各ステージが密接に結び付いて、全体として1つの大きなパズルを構成しているという、いわば「ゲームの2重構造」のためなんだ。

それでは、その「2重構造」にそって、各面を解くコツ、そして全体を解くコツを別々に解説しよう。

ゲームシステムを知れ！

まず知っておきたいのは、ラファエル王子（主人公キャラだよ）のジャンプできる高さだ。上に障害物がないときには何ブロック飛び上がれ、そして1度頭をぶつけた場合は何ブロック飛び上がれる……というようなことは、ぜひとも把握(はあく)しておいてほしい（かなら

セガ「キャッスル」マップ

上の薬で命を増そう。でも、取った直後に死んだら無意味だね

「エクセレント」はドアの数が多い！ カギはムダなく使おうね

妖精を探し、赤いカギをもらうのが、当面の目標だ

ドアを開けるためには、ちゃんと地に足をつけておく必要がある

ず自分で試してみること！）。

それを考えながら各面を見れば、絶対に上がれない場所、すぐ上がれる場所、そしてブロックを利用しなければ上がれない場所の区別がつくはずだ。そうすれば……どう進むべきか、おおまかな道筋が見えてくるんじゃないかな？

ただし、絶対に上がれない場所でも、フツーは別のドアから入ることによって行けるようになるから、一度であきらめちゃいけないぜ。

あとポイントになるのは、ブロックの使い方だ。ブロックは引けないし、2つ以上を押すこともできない。おまけにつぶされる場合もあるのだから……あまり詳しくは解説しないけど、「倉庫番」で考え方の訓練をすればいいんじゃないの！（無責任だ） また、ブロックをエレベーターなどで運ぶ場合は、絶対にブロックを壊さないように。その面で、次回からブロックが出なくなっちゃうからね。

とりあえず、行き詰まったらいったんドアから出て、それからもう一度入り直そう。初期状態からやり直せるぞ。

マップを作ろう

このゲーム最大のカギは、文字どおり「カギ」が握っている。つまり、手に入った何色ものカギをどこで使うか？ すなわち、各部屋をどんな順番で廻るのかが重要なんだ。それをうまくやるためには……やっぱりマップを描くっきゃないね。それぞれの部屋に入るためには何色のカギが必要か？ そして、その部屋では何色のカギが、何個手に入るのか？ ということぐらいは、最低でもメモしておきたい。

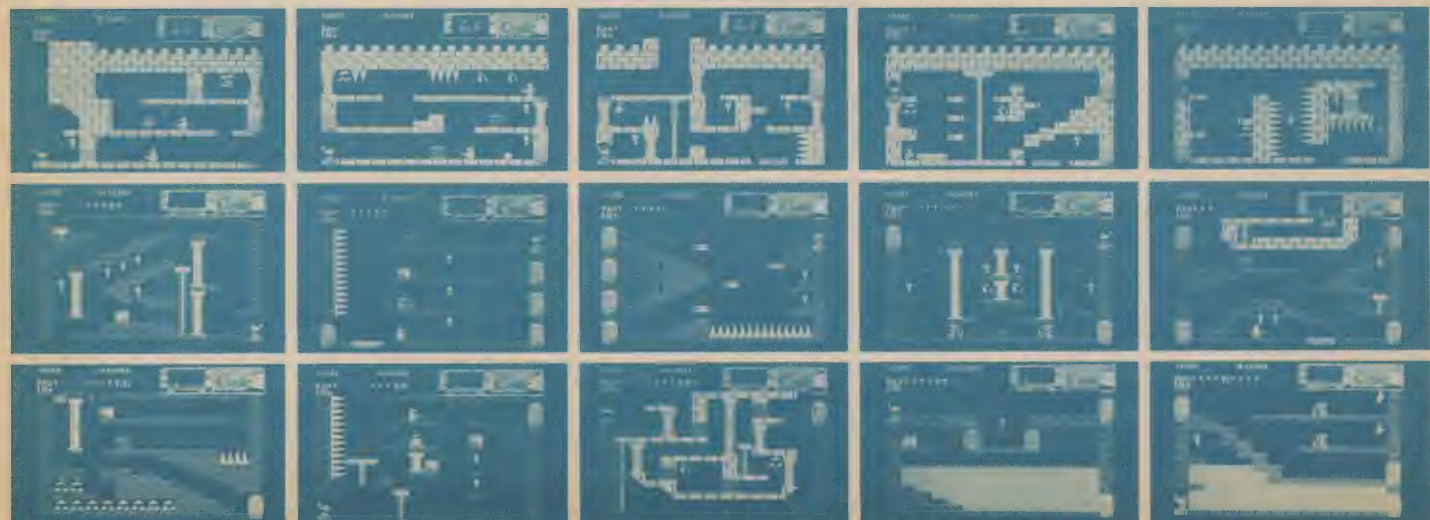
セガ版ではある程度一方通行だから、マップを描かなくてもどうにかなるんだけど、さすがにファミコンの「エクセレント」のほうでは、そうもいかない。ていねいにマッピングして、紙の上で部屋の廻り方を検討しなければならないんだ。たとえば、ある部屋から別の部屋に行く場合に、カギを一つしか使わないですむ道もあれば、カギを3つも4つも使わなければ行けない道もある。カギの使用が必要最小限ですむ道順を探そう。

なお、下から3段目までのマップを載せておくから、利用してほしい（ただしセガ版だけね！）。

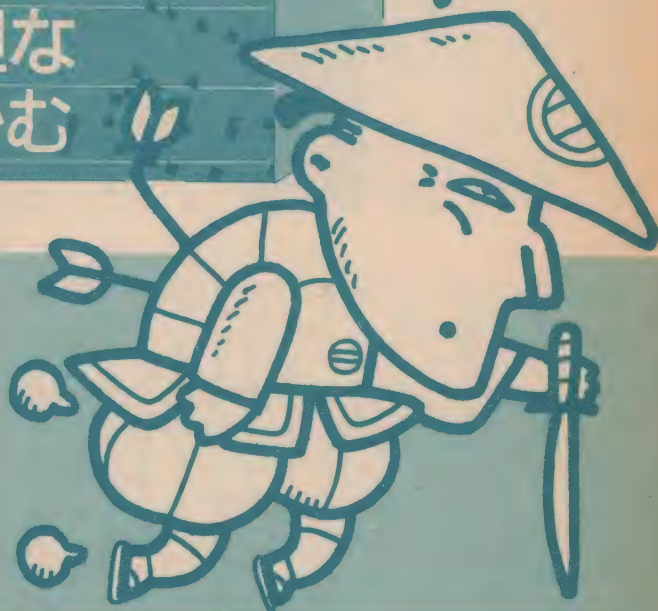
ちなみに、ボクはマッピングのためにマークIIIをビデオに接続してプレイしたけど、なかなかよかったよ。

この「キャッスル」、アクションの要素もかなり濃いんだけど、そっちのほうはアクションゲームの講座にまかせるとして……それでは、「キャッスル」で冬の夜長をじっくり楽しんでくれ！

じつはこの写真は悪い例。これじゃあどうにもなりまへんがな

シミュレーションゲーム

by 秋本あき

ボード版では、すっかり1つの分野として定着したシミュレーションも、コンピュータ界ではまだまだ。ここでは具体的なゲーム例をあげて解説しよう！

基本編　細心の注意と大胆な行動が勝利をつかむ

3つのタイプのシミュレーション

シミュレーションという言葉は知っていると思うけど、「模擬」つまり、実際に行うとどのようになるか？　ということをコンピュータなどを使って調べてみることをいう。

シミュレーションというと戦争ものが頭に浮かんでくるが、これは「もし、あそこでこのような作戦をとったらどうなるだろう？」ということを試すには、実際に行われた戦争を例に挙げてみるのが一番いいからなのだ。

ところで、戦争のシミュレーションは、戦闘の規模によって3つのタイプに分けられる。歩兵戦を舞台にした「戦術級」、一般的な用兵や作戦を必要とする、師団単位の「作戦級」、そして国家間などの政治的な争いを舞台にしている「戦略級」だ。

この3つは、別のジャンルに分けてしまっても構わないほどゲームの特徴が違うので、別々に解説していこう。

戦術級の基本

戦術級で発売されているコンピュータゲームは、意外と少ない。最近では、ポニカの「シティーファイト」、ビクターの「SF3D」シリーズくらいのものである。

この中からSF3Dシリーズの2作目「ポイントX占領作戦」を例に挙げてみよう。

このゲームは、戦術級の基本をマスターしていないと、勝ち進んでいくことは難しい。その基本とは？

- ●兵力の集中と拡散
- ●地形の利用
- ●敵部隊の位置の把握
- ●重火器の配置場所
- ●重要ポイントの見極め

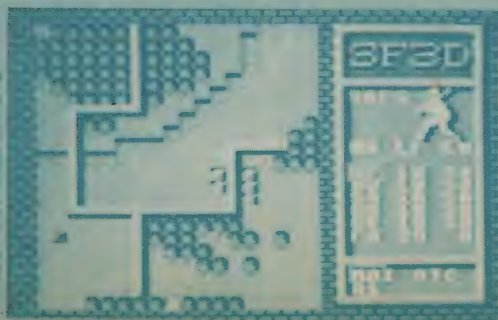
などがある。

このうち、兵力の集中と拡散、地形の利用は、最初の部隊編成のときに、シナリオの地形にあった部隊を選び出すことから始まる。地形によって移動できない部隊があるので、シナリオの内容を知らずにゲームを始めることはできない。無駄でもいいから、1回ゲームをやって、地形を把握しておかなければ、勝利は難しい。

具体的な例を示すと、シナリオ2では、指令部への道が2通りあるが、その両方が森にふさがれていることに注意しなければならない。森が多いシナリオでは、キャタピラ走行の部隊は外しておくほうがいいだろう。

しかし、この2通りの道のどちらを選ぶかはあまり問題ではない。敵指令部までは、合流できないような地形なので、最初に部隊を2つに分けて進撃するか、ひとまとまりで進撃するかが重要な選択事項なのだ。

どうやら前半のシナリオは、部隊を1つにまとめたほうがいいようだが、後半のシナリオになるといちがいにはそうもいえない。あまり役に立たないキャタピラ走行の部隊をおとりに使えば、指令部付近で楽な戦いができるだろうが、敵の戦力もアップしているので、安易に部隊を二分すると、各個撃

●SF3Dは、[illegible]することからすべてが始まる

破される可能性が高くなる。つまり、部隊の振り分け方が問題となるわけだ。

これは、重火器の配置にも関係してくる。重火器と呼べるような部隊は、ミサイルを使うことができるGOBLIN、経験豊富なAFSくらいのものだ。これらの部隊を、いつ戦線に投入するかというのが、重火器を使うポイントといえるだろう。

さて、部隊を振り分ける前に忘れてはいけないことがある。自分の部隊の能力の見極めである。偵察能力があるFALKE、架橋能力があるGOBLIN等は、1つのシナリオに最低1つは入れておかなければならないだろう。

とくに、このゲームの勝利条件の1つになっている、1画面で敵を最低4つ倒さなければならない、ということを実行するためには、敵の位置を知ることができるFALKEは、なくてはならない存在だ。

敵の潜んでいる場所を知ることによって、ベストの攻撃ポイントを知ることができる。つまり、重要なポイントを見極めることができるのだ。

今回は、SF3Dという少し特殊な設定のゲームを元に解説したが、これが第二次世界大戦のゲームだとしても、戦術級ゲームを進める上での基本は変わらない。

↑部隊をどのような編成にするか？ 指揮官の能力が問われる

↑偵察により、敵の配置を知ることも重要なポイント

➡勝利を手中にできるか否かは、すべてプレイヤーの力によるのだ

⬇画面下で敵の戦線突破！ しかし突出のしすぎには要注意

作戦級の基本

作戦級のゲームは、ボード版のゲームで一番多いタイプのものだが、コンピュータでは、残念ながらほとんど見あたらない。

ポニーから発売されている「オペレーショングレネード」だけといっても過言ではないだろう。現代大戦略も作戦級だ、という人もいるかもしれないが、トラックが飛行機の移動を妨害してしまうようなゲームでは、一般にいわれているような用兵や、作戦の立案は無理である（現代大戦略の名誉のためにいっておくが、決してこのゲームをつまらないといっているのではない。ボードゲームとはまったく違う、コンピュータ用の戦争ゲームとしてみればおもしろいゲームなのだ）。

では、「オペレーショングレネード」を例にとるとして、作戦級の基本をかんたんにまとめてみよう。

- ●大局と部分を見分ける
- ●戦線の形成
- ●包囲攻撃
- ●前進の方法

などがあげられる。

大局と部分というのは、たとえば、アメリカ軍がローエル川を突破する場合、いくら強力な部隊が渡河できたとしても、後続の部隊が追いつけなくては、両者は分断されてしまう。すると、渡河したのがいくら強力な部隊でも、それが包囲されれば手も足も出なくなってしまうのだ。

たとえ1ヵ所に強い部隊がいたとしても、全体のバランスを考えて、戦線を形成しながら進撃することが重要なのだ。

「オペレーショングレネード」には、都合よく全体の地図と部分の地図が用意されている。この機能を生かして、視野が狭くならないように、つねに大局を見渡すことが作戦級のもっとも大事な基本といえるだろう。

↑随所に戦線を形成し、逆に敵を包囲して撃破だ！

➡つねに全体マップを見て、大局をつかんでおくことがかんじん

はい、こちらテレフォンサービスです

バンダイ 03-865-9999

名　　称：バンダイゲーム情報局
情報周期：月に2回
内　　容：新製品情報、攻略のヒント、イベント情報
コメント：橋本名人
「毎回、美穂おねえさんとかけあいで楽しく情報をお伝えしています。とにかく豊富な情報と、楽しいおしゃべりで、キミのニーズに応えます。今は、やっぱり"ドラゴンボール神龍の謎"を中心に、雑誌よりも早い情報を！とガンバッているので、これからもバンダイゲーム情報局に、ぜひお電話してください」

作戦級における攻撃、防御それぞれの基本は、包囲攻撃と戦線の形成だ。図1が、敵の逃げ場をなくしてしまう「包囲攻撃」。図2が、戦線の形成だ。戦線を作れば、そこを突破されないかぎり包囲される心配がない。

さらに、相手の戦線を突破するために、1点に攻撃を集中して戦線に穴を開け、そこを足掛かりにして敵を包囲する、というのが一歩進んだ攻撃側の基本。逆に、戦線を突破されたら、傷が広がらないうちに後退して、再び戦線を作り反撃の機会をうかがう、というのが防御側の一歩進んだ基本になる。

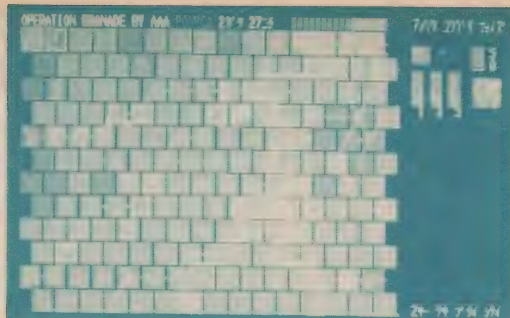
ここでもう1つ大切なのは、攻撃側は前進すると敵に反撃され、包囲される可能性があるということだ。このようなとき、どこまで進み、どこで止まるか、という判断ができるようになれば、作戦級の基本をほぼおさえたといえるだろう。

➡ライン川は目前に。ここまでこれれば指揮官としての腕もまずまず

図1

味方
敵
味方
味方

図2

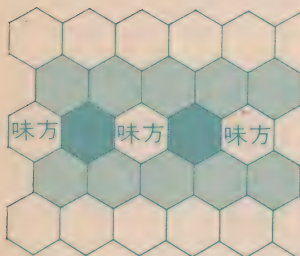
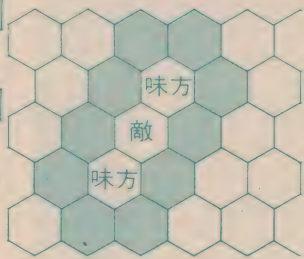
味方
味方
味方

戦略級の基本

現在、コンピュータでいちばん多く発売されていて、人気があるのがこの戦略級のゲームだろう。

戦略級は、多人数で遊ぶゲームなので、他人との駆け引きがとても重要な要素となっている。そのため、この難しい戦略の基本なんか知らなくても結構遊べるのだ。

人間の代わりにコンピュータが相手だとしても、コンピュータ相手の駆け引きも結構おもしろく、強さのレベルも設定できることが多いので、何度か遊んだからといってワンパターンに陥ることがないのがうれしい。

そこで、今回は三国志を例に、とくに駆け引きについて解説しよう。

まず、戦略の基本は、

- ●自国の状態をよくする
- ●攻撃は着実に一歩ずつ
- ●安全地帯を早く作る
- ●全面攻撃への時期の見極め
- ●補給

とまあ、これだけある。

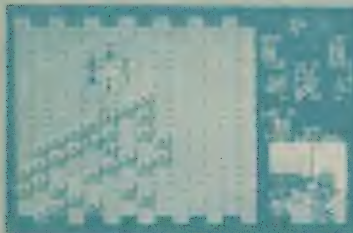
戦略級のゲームの多くのパターンは、国はたくさんあるが、ゲームの最初の時点では、自分の国は1つだけ、というものが多い。

ゲーム開始直後は、周辺の国も弱いため、かんたんに攻め込んで占領できるが、ここは少し思いとどまって、自国の状態をよくすることから始める。そうすれば、周辺の国も状態をよくしようとするだろう。しかしこのとき、他国と同じ政策をとっては、力が均衡したままで攻め込む機会はいつになってもこない。そこで特別な政策をとるのだ

光栄の三部作（信長の野望、蒼き狼と白き牝鹿、三国志）の場合、ひたすら収穫量をあげることに専念すればいい。この方法をとれば、他国との差がしだいにひらき、攻め込みやすくなるわけだ。最初は1カ所ずつ確実に占領していって、占領した国にも同じ政策をとれば、国力の差はどんどんつくはずだ。

さらにこのとき、図3のように、敵とまったく接していない安全地帯を作ってしまえば、それだけ国の運営も楽になる。それに、この安全地帯は、食料の生産地としても使えるので、補給状態もよくなり、一石二鳥というわけなのだ。

さて、国の状態がある程度よくなったら、全面攻撃をかけなければならない。ここで時間を浪費すると、他国が力をつけてしまうことになるので、その時期の見極めが重要だ。このへんの判断ができるようになれば一流の戦略家といえる。

コンピュータ相手のときは、こんな感じでやれば大抵うまくいくが、人間同士で遊ぶ戦略ゲームの場合、いちばん大切なのは口のうまさである。相手を言いくるめられる力があれば、不利な状況でもかんたんに勝つことができるのだ。なあ、芋吉！

⬆HEX画面の戦闘では、戦術級、作戦級のテクも応用して……

➡ゲーム開始直後は、自分の領地はたいてい1つ。まず状態をよくしよう

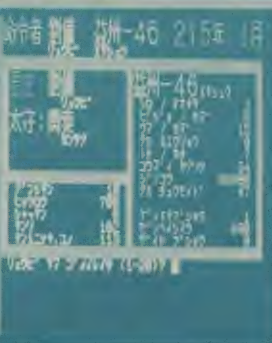
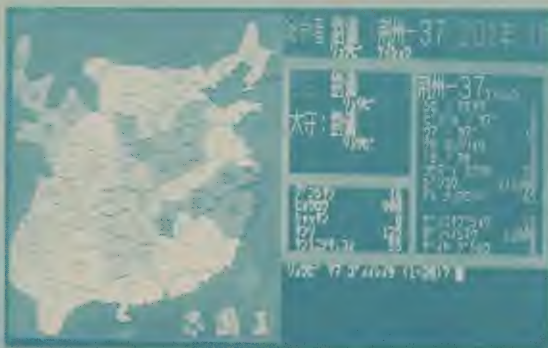
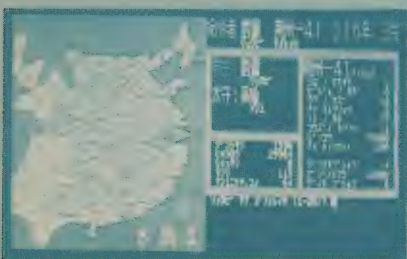
⬅他国との力関係はほぼ均衡、一種の安全地帯も形成できている

⬆時期を見計らって一気に全面攻撃に！ チャンスを逃すな

図3

応用編

大戦略88

戦略・戦術を考えろ！

▶PC-8801SR以上 ▶7800円 ▶by地球上

現代大戦略が88に移植された。98はプレイヤーをいらつかせないほどスピーディーで豊富な機能を備えていた。性能的に劣る88に移植されると聞いて不安な思いがしたのだが……

88版と98版の違い

まず、88版と98版とを比較することから始めてみよう。

ゲーム自体の概要はほぼ同じだが、メモリ的制限から、対戦が2人、1対1になっている点、マップが40×40と若干小さくなっている点が大きな変更点だ。

しかし、1対1の対戦になっている点はマイナス要素とはいいがたい。98版の4人制では、コンピュータ3国を相手に戦闘することで思考が煩雑になり手間がかかる上、待ち時間が多かった。人間対人間なら、2人用があれば十分で、他にコンピュータが2国あっても意味がなかった。人間が3人や4人でやるのなら別だが、そういった用途は特別にはあるまい。

マップが小さくなった点も、自作のマップを作るときに多少物足りなさを感じるかもしれないが、プレイする上では、作戦を立てやすくなり決着も早くなって、逆にプレイしやすくなっているような気がする。

88版の特徴

マイナーな変更点として、航空機の移動距離が多少減らされていることが挙げられる。マップが小さくなったことの反映なのだ。地上ユニットの移動距離が変更されていないので、実質上、地上ユニットの移動力アップということになる。だからといって、航空ユニットの価値が下がったわけではない。マップが小さくなった分、航空機の敵本拠地派遣が容易になり、いっそう有利になっている。

その他、88版に移植されるときにメモリの制限を受けたため、コンピュータ側のアルゴリズム（戦法）が変更されている。聞くところによれば、本誌でもおなじみの"だいにゃん"の開発によるアルゴリズムだそうだ。

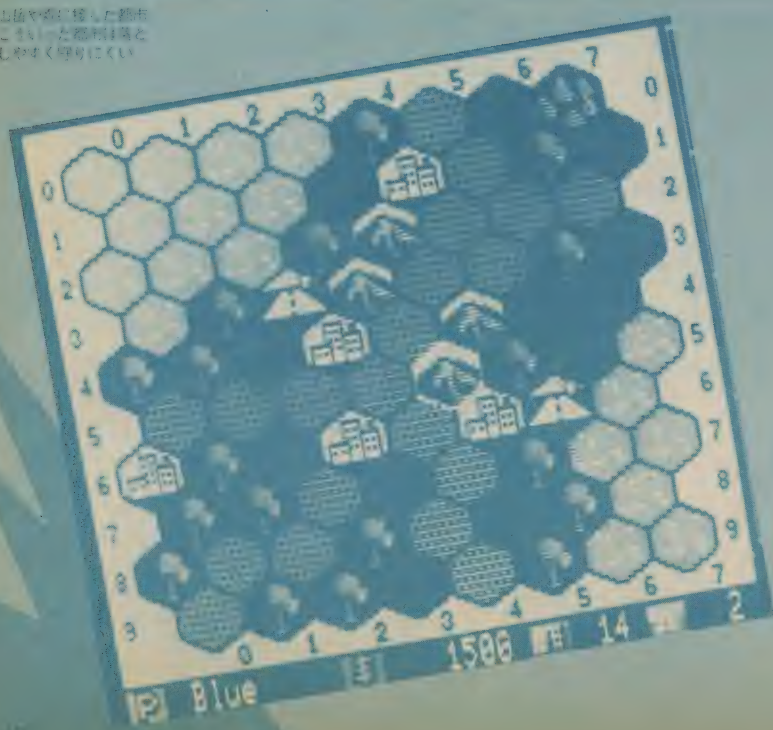
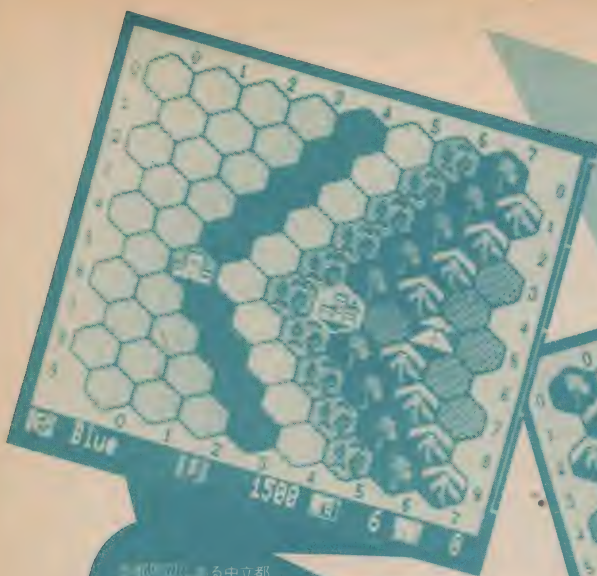
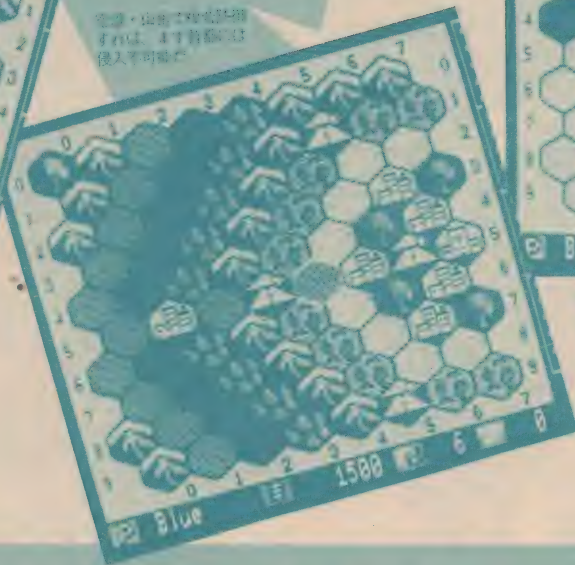
プレイしてみればわかるが、98版に比べて、大幅に戦闘能力がアップしている。これがコンピュータかと思うほど大胆な戦法を取ってくるのだ。98版のパワーアップセットが戦術的に優秀になったといわれているが、その比ではない。ちょっと気を抜くと、致命的な打撃を被ることになる。

しかし、しょせんはパソコンのアルゴリズム、欠点はいくつかある。まずプレイして目につくのは、不要な補給、長い思考時間、そして、首都をガチガチに守ることだ。ある程度の敵勢力に肉薄されると、一方的に守勢にまわってしまう。

守備側のユニットは自ら攻撃しないのが鉄則とはいえ、攻略する側には絶対有利といっていいだろう。

山岳や森に接した都市 こういった都市は落としやすく守りにくい

[illegible]る中立都市は、[illegible]は生産[illegible]

[illegible]侵入不可能だ

都市の入口を守る山岳
山岳・森はつねに防御・攻撃の拠点だ

基本的な戦略

技術的には、9月号で98版について書いた方法がそのまま使える。9月号を持っていない人はぜひバックナンバーを手にいれてほしいが、要点だけを繰り返しておこう。

1 守備用ユニットは、自ら攻撃しない。できるかぎり地形特性の高い拠点に居座る。

2 兵員ユニット、価格の高いユニットを優先的に攻撃し、相手に補充で多額の予算を使わせ、都市を占領させないようにする

3 首都の周囲や領土内の都市、空港はユニット生産地なので、占領できなくても、自分のユニットで占拠してユニットの生産をさせない。

4 ゲーム開始直後は、スピードを重要視して、歩兵ユニットで都市・空港を占領することを最優先にする。

5 複数のユニットでつねに有利な戦闘を心がける。数の多いほうが勝つのがこのゲームの原則だ。

6 役に立たないユニットは生産しない。戦略的に意味のない戦闘はしない。

応用編 峠の攻防

図1は、マップ「POISON NEEDLE」の局地図だ。山岳の間を抜ける峠道といった

ところで、輸送トラックや装甲車を除く戦車ユニットの進行を防ぐ重要拠点だ。道路に隣接する山A点に装甲車を、B点にはレオパルトを置くといいだろう。A点に隣接するC点までくると、敵地上ユニットは停止させられる。それが、たとえ地上最強のレオパルトだとしても、装甲車は高い地形特性を持つ山にいるので、全滅することは少ない。ここに敵ユニットが停止してしまえば、山に入ることのできない後ろのユニットは、絶対に前進できない。

次の自国のターンで、B点のレオパルトを矢印のように進めるのだ。Cのユニットが全滅しないかぎり敵勢力は進軍できない。

ここでもう1つ肝心なのは、Cのユニットを全滅させないことだ。全滅させると、新手のユニットがやってきて、Bのレオパルドが全滅する可能性があるからだ。

この地形では図1のような戦法が[illegible]

図1

B →
A
← C
山岳地帯

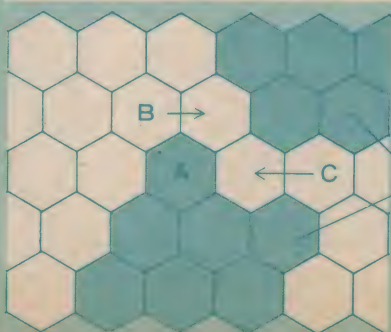
応用編 足止め戦法

兵員ユニットが都市に迫って(せま)いたり、敵航空ユニットが燃料切れで空港に急いで帰る途中だったりした場面を想定してみよう。

図2－1でAのユニットをB点にもC点にも行かせたくない場合、どのユニット（攻撃力はなくても）でもいいから自国ユニットアとイを図のように配置する。するとAのユニットは、どうがんばっても2ターンかけないと、BやCにはいけない。

いま仮に、Aのユニットが C点に行こうとして矢印のように移動したら、アとイは図2－2のように移動する。

もし次のターンに、Aがイのいた地点へ移動したとしても、アとイが図2－3のように移動してしまえば、3ターンもかかって、結局は図2－4のような状態になり、イのユニットを全滅させないかぎり目的地に到着できなくなってしまう。

これは、他に使い道のないユニットで効果的に敵の作戦を妨害する戦術である。航空機は、空中に停止しているだけでも燃料を消費し、勝手に墜落(ついらく)することがあるから、航空機を足止めするには最高の作戦だろう。

⬆図2-1
⬉図2-2
⬅図2-3

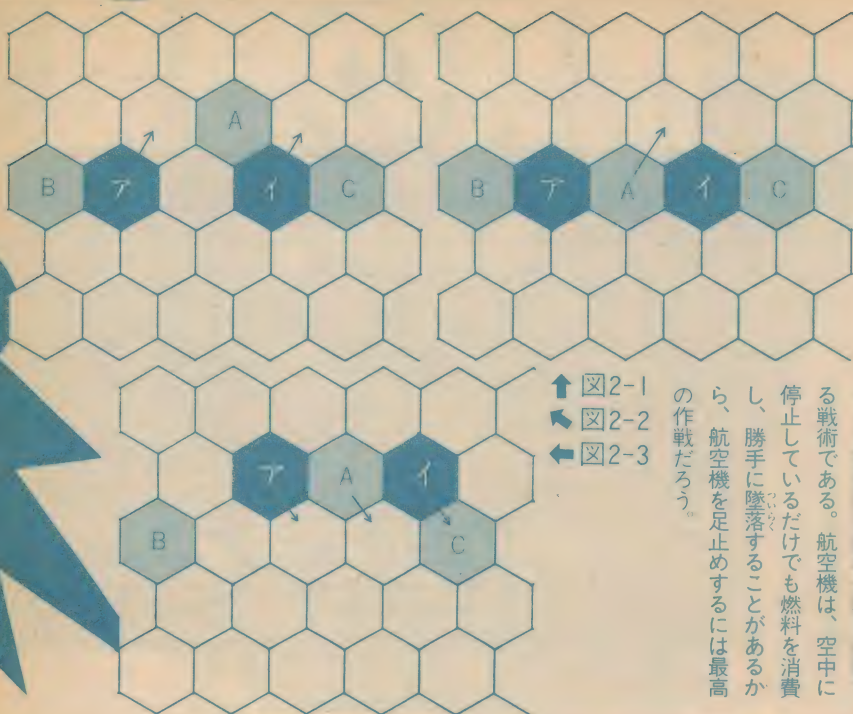
図2-4

応用編 輸送ユニットの盾

図3で、アの輸送ユニットが兵員イを降ろすとき、Aの敵ユニットに兵員を攻撃させないようにするにはどうしたらいいだろう？

まず、図の位置に降車させる。

Aの敵がイを攻撃するためには、矢印の経路を通らなければならない（他の経路はアのZOCに入ってしまう）。この矢印の経路が移動力消費の高い地形のときはとくに効果的だ。つまり、アのユニットがイの盾の役目をしていることになり、次のターン以降にも応用すれば、イがAから逃げる助けになる。

もちろんAの攻撃がアを全滅させるかもしれないが、戦国時代には殿といって、敗走軍勢の最後方の部隊は、このような役目をはたした。殿に任命されることは、武将にとってたいへん名誉だったのだ。

図3

アの支配領域（ZOC）

最後に

個々の場面での最良の戦法というのはさまざまであって、これが最高の戦法というものは存在しない。逆にいえば、だからこそコンピュータのアルゴリズムには必ず欠点があり、プレイヤーがそこをつくということが可能になってくるのだ。

ある局面で、敵をもっとも不利にすることが最良の戦法であり、それには、プレイヤーがハッキリした考え方を持って戦うことが必要になる。

それはどういうことかというと、まず、1つでも多くの都市、空港を占領すること。次に、できるかぎり敵に都市、空港を占領させないこと。そして1つでも多く敵の都市、空港を占領すること。1にも2にも都市、空港につきる。現代大戦略は経済戦争なのだ。

全国版

信長の野望

by 地縁士

今度の信長は日本統一ができるか？

▶PC-8801SR以上 ▶9800円

↑命令表その1。堺の商人は有効に使って金をかせごう

↓命令表その2。命令数は旧作の約2倍に増えている

概略

光栄の3部作と呼ばれる「信長の野望」、「蒼き狼と白き牝鹿」、「三国志」の第1作にあたる「信長の野望」が新しくなった。

今までは、どちらかといえばシンプルだったコマンドが、ほかの2作同様複雑化し、グラフィック、サウンド面でも強化されての再登場だ。題名も「信長の野望・全国版」となった。

国の数が17から50と増え、コマンドも約2倍の21となったが、ゲームの要点は、あまり変わっていない。旧バージョンをやったことのある人なら、すぐコツがわかるだろう。

まず、国の数が増えたのは、待ち時間が長くなって、最終目標が遠のいた程度の差しかないので問題はないだろう。しかし、コマンド数が増えたことは、プレイヤーが混乱する原因となる。コマンドの使い方と、要不要をはっきり見極めることだ。

このゲームのポイントは、富国強兵にあり。他の国から攻め込まれても、決して困らない国を作っていくことが第1目標になるから、外交コマンドの不可侵条約や政略結婚などはあまり必要ないのだ。このようなコマンドが役に立つのは、使者を派遣して部下にしてしまう「三国志」くらいのものだろう。

こんなところをちょっと工夫

旧版でもっとも重要だったのか、民忠度だった。石高が低くても、民忠度が高ければ収入が向上し

→戦術画面では、敵の大将だけを狙って攻めればいい

応用編

た。忠誠度が低ければ、いくらがんばっても収入は伸びない。

新版でもその傾向は変わっていない。収入は石高と税率と忠誠度によって左右される。兵士の忠誠度は、戦闘力を左右するだけでなく、今回新たに加わった、敵国攪乱用コマンドの兵士離散の成功率にも影響してくる。

忠誠度を上げるには、民や兵士に対して、金や米を与えなければならないが、「信長……」では、「三国志」とは異なり米の相場が高いだから、堺の商人に高く買い取ってもらい、金を稼ぐことがポイントになる。米は兵糧ぐらいにしか役立たないが、金はすべてに利用できるので、いくらあっても足りないのだ。上手に米を売る、つまり、相場が高いときには売り、安いときには買う。そうすれば、差額分の金がただで手にはいるということになる。

開墾、町作り、忠誠度アップ、この3点に金を集中していけば、国力が上がってくる。国力アップが先か、攻め込まれるのが先か、ゲームのスタート直後のこの時期が、勝敗を左右してしまうといっても過言ではないだろう。

戦術画面

旧版「信長の野望」は、その戦略的シミュレーションながら、戦術級画面を取り入れることによって、新しい戦略級ゲームの分野を作り出した感がある。

新版ではグラフィックもいっそうよくなったうえ、旧版ではただの兵力でしかなかった部隊が、同じ5部隊ながら、「騎馬隊」2、「鉄砲隊」1、「足軽隊」2、という編成が組めるようになり、大将のいる部隊を追従するなど、兵力分配もある程度変えることができるようになった。

「三国志」のような兵種配置はないが、それでも各国の地形は重要なポイントになる。部隊を動かす順番が決まっているから、地形と配置場所は、戦術面でのとくに重要なポイントといえる。そして、敵の大将さえ倒せば勝ちなのだから、最短距離で大将を攻撃する作戦を立てなければならない。

そこで、戦う相手が決まったら、本戦闘の前に部隊を送り出して、敵情勢を見ることが大切だ。その国の地形、勢力の配置、規模を十分観察し、次の本番の下見をしておくのだ。いくら富国強兵によって強大国になったとしても、効率の悪い戦闘ほどムダなことはない。必要最低限の兵力、兵糧を使って戦いに勝つのだ。

まとめ

「信長の野望」は光栄3部作の原点ともいえる作品であり、他の2作の原型にもなっている。

原点だけにシステムはシンプルで、ゲームの目的も単純、必勝法に近い作戦も存在した。「信長……」以前のゲームは、大なり小なりそういった面を持っている安直なものとなったが、「信長……」はそれなりにまとまっていて、完成品を思わせた、初期のシミュレーションの優秀作だった。

普通バージョンアップするとゲームはよくなるのだが、はたして『信長の野望・全国版』はどうだろうか。

まず、旧版のシンプルさは完全に姿を消し、むしろ複雑さが前面に出ている。また、コマンドが増えた分やらなければならないことが多くなっているはずなのに、与えることができる命令は、1年間に4回のままで、3部作の原点ともいえるバランスの良さがあった「三国志」に比べ、ややアンバランスさを感じる。

人生50年という信長の言葉を借りるまでもなく、全国50国統一というには短いのでは、という気もする。

ただし、今回のゲームは開発途中の未完成品だったので、今後の調整に期待したい。

↓人生50年、全国統一するには、あまりにも短い

↑事前に敵国の調査をしておかないと、思わぬ苦戦を強いられることも

スポーツゲームは一種のアクションゲームといえるかも知れないが、ある意味ではシミュレーションゲームともいえる。そんな複雑さを持っているから基本が大切なのだ！

スポーツゲーム

by KAZ

基本編 すばやい判断力と正確な操作が大切！

勝利の喜びを知れ！

さてさて、スポーツゲームを楽しむコツについて、軽く手ほどきをいたしましょう。

もともとスポーツとは、体を動かして楽しむもの。TVゲームでは、画面に登場する人物を操って何かをするというパターンが主流となっています。いかにその人物に感情移入し、一体感を持つか？それがスポーツゲームを極める第一歩です。

たとえば、テニスゲームで、コーナーに決められたスマッシュをあと一歩のところで取り逃がしたときの、あのラケットをたたきつけたくなるようなクヤシサ！　空手もののゲームで、きれいに跳び蹴りをきめられたときの痛み！　それを実感し、また、相手を倒したときの勝利の喜びをかみしめる。これは、スポーツに限らず、ゲームすべてに上達するために必要な感覚だと思います。

球技編

最近の球技ゲームは、球が3次元的に動くものが主流となっています。これは、ボールの位置に高さの成分を加えたもので、よりリアルに、難しく、かつおもしろくするための工夫なのです。これは、たいていボールの大きさと影で表現されています。

そこで大切なテクニックは、影を見てボールの正確な位置を知り、ボールを打つタイミングを確実につかむことです。

このときに、私たちの操作するジョイスティックやコントローラーは、押してすぐに反応するようにはなっていません。これは、プログラムの処理の関係ですが、とにかくコントローラーを操作するタイミングを動作より少し早く行う必要があるわけです。

この間は、ゲーム一つ一つ違うので、これを早くつかむことが大切です。

▼突きと蹴りでは間合いが違い、見きわめがカンジン

▲多数の選手を1人で操作するゲームでもチームワークは大切

格闘技編

今度は、スポーツといっても少し荒っぽい格闘技のコツを説明しましょう。

なによりもまず、自分が使える技を覚え、使いたいときにすぐ出せるようにすることです。ここぞと思うときに技が出せなければなんにもなりません。

そして次に大切なのが、技の有効範囲を知ることです。一般に突きよりも蹴りのほうが遠くまでとどくようになっています。敵の攻撃をすればすれでかわして、すぐ攻撃に転じる。相手の攻撃パターンがわかっていれば、そのスキをついて攻撃に出ることができます。決して相手のペースにはまってはいけません。

格闘技では、敵の動きと間合いをつかむことが勝利への道です。

最後に

最後に、どのゲームにも共通していえるのですが、最近のゲー…

プロレス

▶ファミリーコンピュータ　▶2600円　▶by 絵魂詩露

大技の連発で敵をフォールしろ！

じつにシンプルなこのゲーム。本格的な試合展開が楽しめるけど、やっぱり基本テクが身につかなくちゃFWFチャンピオンにはなれない！

おおっと過激なランキング争い

スポーツゲームでは定評のある任天堂から、ついに本格プロレスゲームがデビューした。その名もズバリ〝プロレス〟だ。

なにしろその内容がスゴイ。技は多彩だし（基本技だけで12種類もある）、トップロープからの攻撃はできるし、ブランチャーまで飛び出すんだから！　しかも、タイプの異なる6人のレスラーから、自分の好きなキャラを選んでプレイできるのがウレシイ。

オキテ破りの逃げ作戦

技は、✚ボタンとABボタンの組み合わせ、および相手との位置関係によって決定される（たとえば、相手と組み合い✚の上とAでブレンバスター）。また、レスラー別の得意技なんてのもある。

それじゃ、格闘技の応用編ということなので、このゲームの必勝法を2、3書いておこう。

まず第1に、最初のうちは大技をしかけないこと！　相手が元気いっぱいのときにブレンバスターやパイルドライバーにいっても、逆に返されてしまうぞ。序盤戦では、距離を保ちながら（要するに逃げながら）ローリングソバットをたたきこむのがよい。組んでしまった場合は、ボディスラムかバックドロップで切り抜けよう。

第2に、ダウンしたときは、いったん逃げること！　アツくなって攻めようとすると、ドツボにはまってしまうぞ。敵によってもちがうが、前後左右いずれかに逃げてから、ローリングソバットで逆襲しよう。

第3に、チャンスと見たら大技でたたみこむこと!!　ブレンバスター、バックドロップ、パイルドライバーと連発すれば、まず確実に3カウントとれる。もし途中で反撃をくらったときは、さっきも書いたように、いったん逃げよう。

ローリングソバットは基本中の基本！

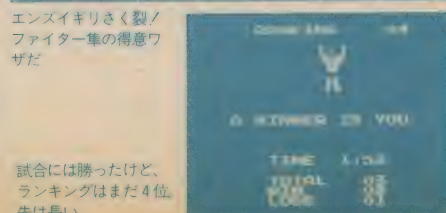
未知の強豪がキミを待つ

さて、ランキング1位になると、FWAタイトルマッチになる。その試合に勝つと、キミはめでたくFWAチャンピオンとなり、以後は防衛戦を展開するのだ。そして、もし連続10回防衛すると、謎のレスラー、FWFチャンピオン〝グレート・プーマ〟とのWタイトルマッチが待ってるゾ！　ぜひ、がんばってくれたまえ。

バックドロップ。序盤ではもっとも有効なワザだ

トップロープからのフライングニードロップ攻撃だ！

場外の敵目がけてのブランチャーはみごとにかわされてしまった

エンズイギリさく裂！　ファイター隼の得意ワザだ

試合には勝ったけど、ランキングはまだ4位。先は長い

格闘技では、相手の動きが先読みで

では、かなり入力の方法がややこしくなっているので、素早く、正確な「コントローラー」さばきが重要になってきます。このためには、まず、指先からよけいな力を抜くことです。力の入れ過ぎは指の疲労を早め、ミスタッチを誘います。

スポーツゲームは、リアルタイムな判断力と正確な操作、そして注意の持続力が必要です。パターンをつかむまで、根気よくチャレンジすることが、上達への道だと思います。

はい、こちらテレフォンサービスです

システムサコム　03-635-5147

名　　称：AMDテレフォンサービス
情報周期：不定期
内　　容：ゲームミュージック、イベント情報など
コメント：高崎一征さん
「俺がサコムの切札〝ピストン高崎〟こと、高崎一征（仮名）だ。こんな格好はしているが、〝メルヘンII〟〝カルフォース〟などを手がけた超A級プログラマー。日本一のデバッグ野郎だ。時代は、俺のような過激で破壊力を持った、それでいて少しもくどくない男を必要としているのだ。プログラマーを目指す諸君、健闘をいのる」

シューティングゲーム

by たこぴー

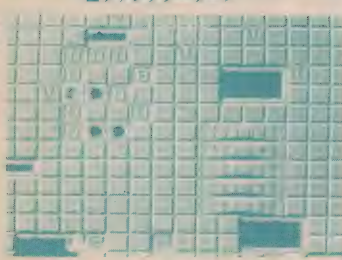
基本編 反射神経と判断力で勝負が決まる

撃ちながらよけるのか、よけながら撃つのか。シューティングには、ほかにないような、爽快感がある。

▲ASO

▲グラディウス

▲ツインビー

▲ファンタジーゾーン

▲スターフォース

シューティングの基本

インベーダーゲームに端を発するシューティングゲーム。よけて撃つ単純作業から、最近はパワーアップを使いこなさないとプレイできない複雑なものへと移行してきた。もとより、この手のゲームは、99％（ほとんど）が反射神経と判断力で勝負が決まる。それだけに、おもしろいかおもしろくないかの判断がつきやすいし、おもしろくても、自分の力不足でおもしろくなくなるものもある。

単刀直入に、シューティングがうまくなるには

●鋭い反射神経
●瞬時に物を見極める判断力
●冷静さ

これらの能力を土台にハイスコアが作られるのだ。

自機の性能をマスターする

スターフォースのファイナルスターとテラクレスタのウイングギャリバーの相違点はいえるかい？ ファイナルスターは左右の移動が遅くて、前後の動きが早い。一方ウイングギャリバーは、左右の動きが早くて、前後の動きが遅い。

このように、違うゲームの自機の性質を把握するのは容易ではない。両方ともハイスコアを出せる人はなかなかいないはずだ。自機の性質に応じて、逃げ方も考えないといけないだろう。

間合いを探る

いくら、出てくるキャラと動きがわかっていても、100％抜けられるってことはまずない。それはタコミスか、鈍いってこと。反射神経を磨くのは経験しかないけれど、タコミスを少なくするには、つねに次に起こることを予測することだ。

では、スターフォースのアルファターゲットのところを例にして説明してみよう。

●アルファターゲットのテーマが流れ、対ターゲット用の用意
●100の桁を見て、どちらへ行くかを判断。自機を、攻撃、および弾を集めやすい場所に移動
●ターゲット出現。弾をよけつつ撃つ！
●破壊！ 次の攻撃準備

この考え方を早くするほど、間合いの感覚が鋭くなる。

〝次にどんな攻撃を仕掛けてくるのか、ボーナスは取ったか〟など。どんなゲームをやるときも、先を読むことと、冷静にプレイすることは不可欠だ。

このへんがあればどんなシューティングをやっても、最低5分は遊べるだろう。

スーパースターフォース

時空暦の秘密

▶テクモ

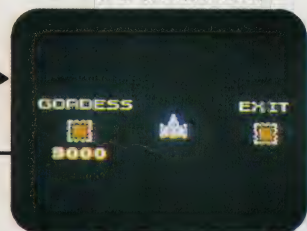
時の秘石の探し方教えます

▶ファミリコンピュータ　▶5,300円　▶by　南保風太郎

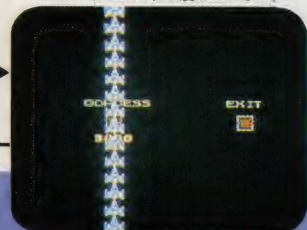
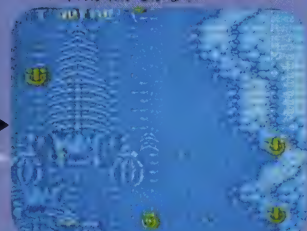
ステージ1、2の時の秘石の見つけ方から、それ以降に広がる世界まで。もりだくさん

応用編

ある入口に入ると、ノルムがメッセージを…。なんて言ってるの。

各ラウンド中に存在する入口に入ることが、クリアへの近道。

ノルムの言うとおりにするには、次のステージに、1度ワープして。

あるラウンドの1シーン。別に気にならないけど…。

みゅいいいい……ん。自機がのびていくのがわかるかな？

いちばん大きな化石ってこれかな。いちおう撃ってみるか。

ステージ1の地下迷宮発見!!

化石を撃ったら、もとのステージに帰ってくると…。

さっきの場所に入口が出現してしまいましたねえ。

この画面でいろいろな時代にワープする。その分、時間も必要。

ステージ1・2は地下を捜せ！

先月紹介した「スーパースターフォース」。このゲームについて、自分が何をしなければならないかは、先月の文章でわかってもらえたと思う。今月は、ステージ1と2のクリアについてと、このゲーム全体の流れ、そして最終的にこのゲームのエンディングについて説明をしていきたい。

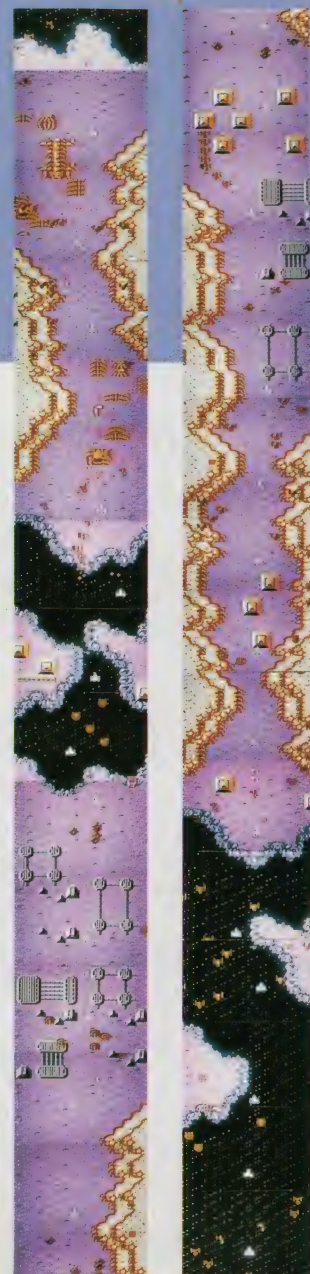
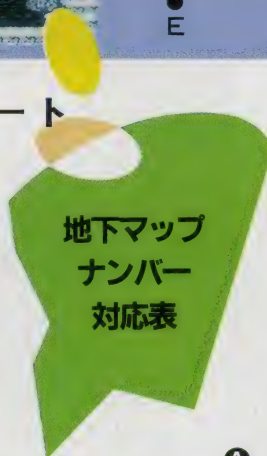
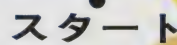
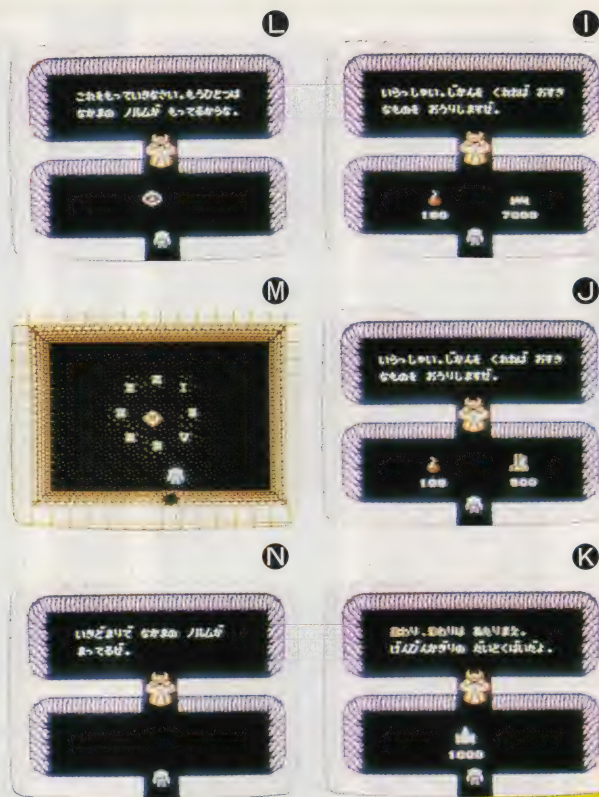
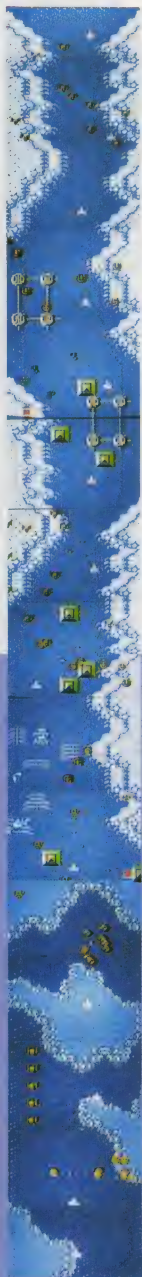
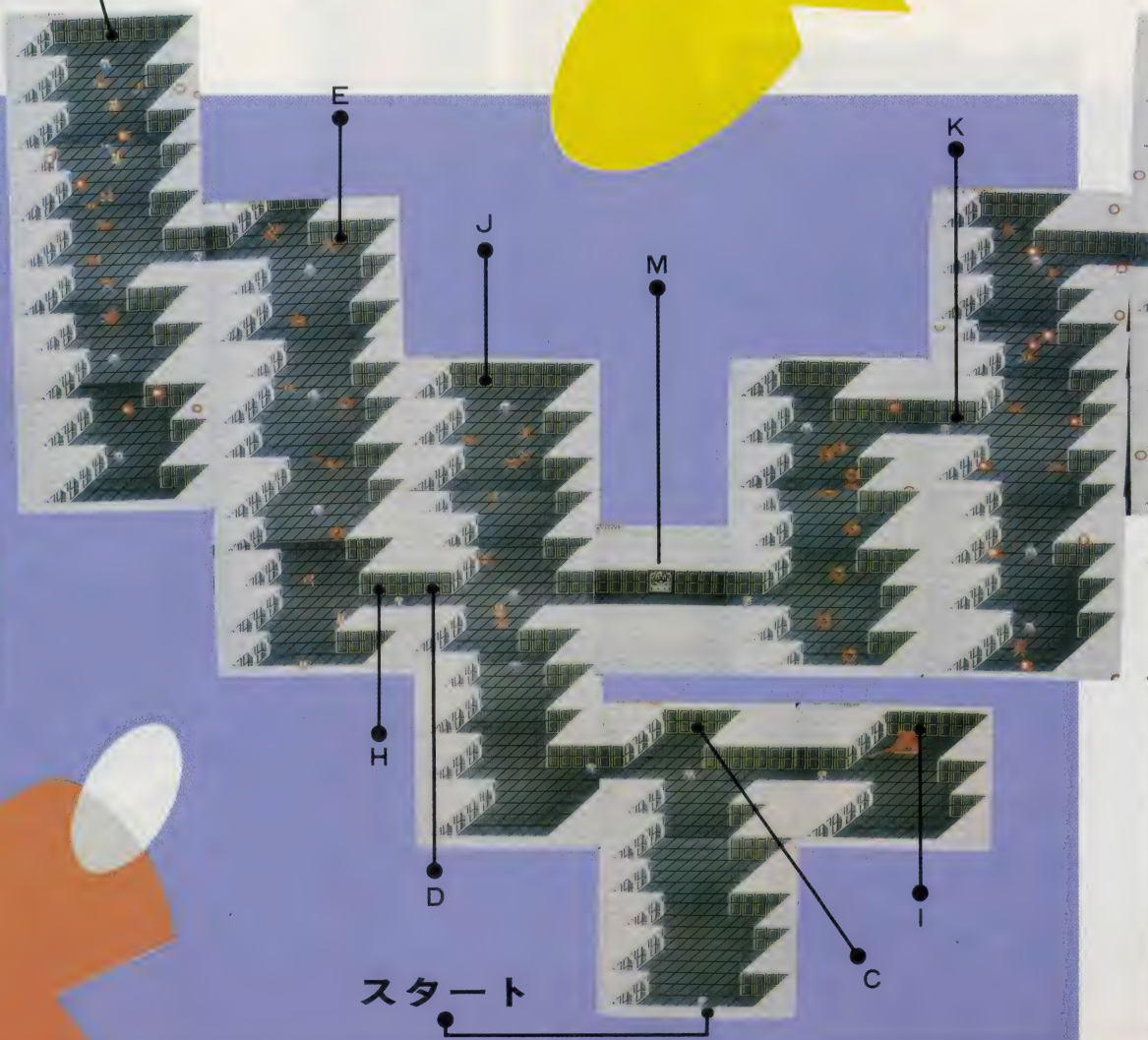
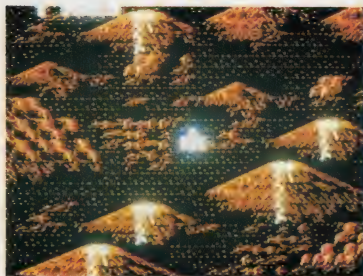
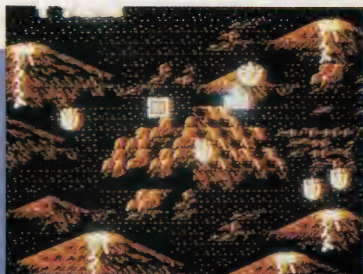
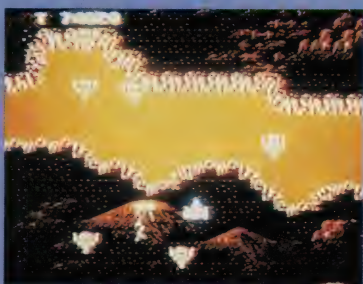
このゲームは、まず全7ステージにそれぞれ1つずつある「時の秘石」をすべて集めることを目的とする。秘石が各ステージのどこにあるかは、ステージごとに違っているのだ。

ステージ1・2は、地下迷路のどこかにある。ならば、地下にはどうやって行くのか。ただ単にその地上面を飛びまわっていても仕方がない。ここでは過去（先のステージ）に一度もどってあることをすれば、地下に通じるゲートが出現するしくみになっている。さて、あることとは何なのか!? 自分で解明するのもいいが、はたして自分だけで7ステージまで解明することができるだろうか。こんなときに自分を助けてくれるのが「ノルム」なんだ。商売人もいるけど、ステージクリアに関する重要なメッセージをくれる者が地上面にいるぞ。

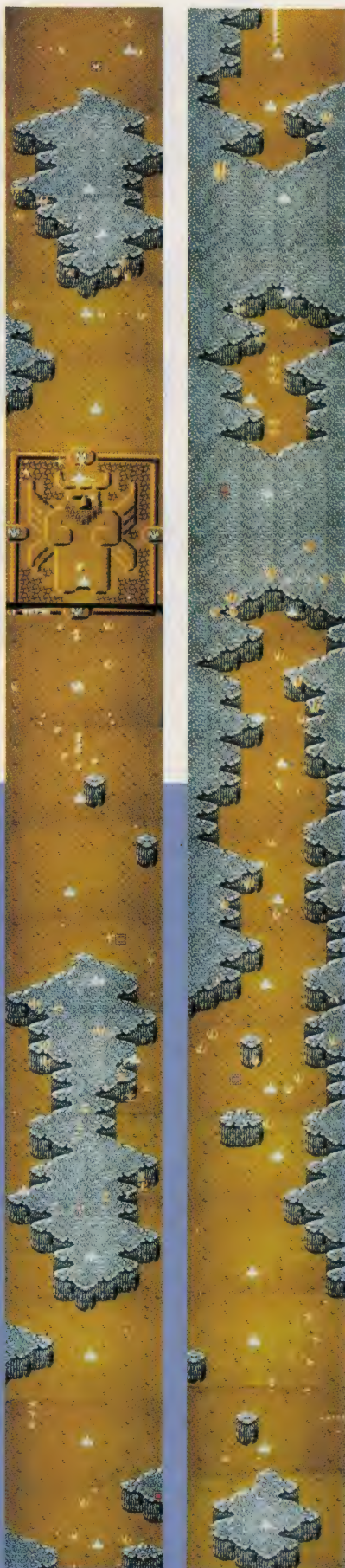
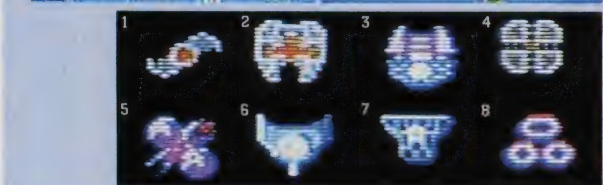
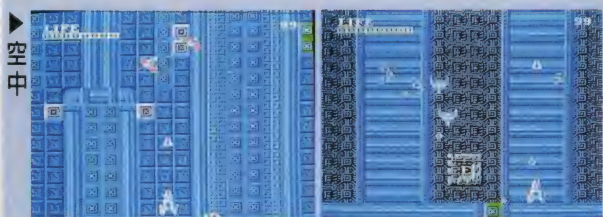
ステージ1は、このページの写真を見てそのとおりやってみれば、地下への入口が出てくるんだ。ステージ2については秘密だけど、プレイしていれば、いかにも！ってかんじのものが現れるから、それを壊せばOK。

地下に入ったところで、すぐに秘石は見つけられない。秘石の部屋の入口は扉で閉ざされているから、その扉を開けなければならないんだ。それには地下で「時の紋章」を2つ集めて、秘石の部屋までもどる必要がある。そうすると扉が壊れていて、秘石を手に入れられるのだ。地下は、やはりマッピングが必要だね。後半のステージになると、道に迷って出られなくなってしまうからね（脱出用のアイテムは一応売っている）。他のステージでは、地下で必ず時の秘石が見つかるという保障はないので、安心してはいけない。

マルチエンディングの恐怖

ちなみにこのゲームは、マルチエンディングになっていて、エンディングパターンが3種類ほど用意されている。全部のエンディングを見てみたいけど、テクモの人は「まず1ヵ月は解けないでしょうね」と、かなりの自信。これにキミたちプレイヤーはどれだけ対抗できるかなァ。最後に、ポーズしてセレクトするとサブ画面が表示されるんだ。これには、スコア（時間）、自機の残機数、アイテムなどが表示されていて、アイテムなどはいろいろストックできるんだ。ちなみに自機は、ノルムの商人から買う以外の方法で増やすことはできないことを覚えておいてね。

F
J
G
M
B
N
L
A
E
L
スタート
ステージ1
時空暦2010年
地下マップ
ナンバー
対応表
F
C
G
D
A
H
E
B

ステージ7
時空暦0001年

ステージ6
時空暦0316年

ステージ5
時空暦0820年

応用編

銀河伝承

▶イマジニア

全1216画面は、本格シューティングRPGだ

▶ファミコンディスク▶5,000円(小説+テープ付)▶by 茅野凡平

メディアミックスという形で、ファミコンに参入したイマジニア。第1弾「銀河伝承」は、小説を読み、テープを聞くのが、解読への早道だ！

第5衛星エスダール
空中地上

▶空中

▶地上

❶フープラ
❷フェイン
❸ラグ
❹バトウィン
❺キーパス
❻ゲール
❼キリス
❽ルガ
❾サーベグ
❿キーベル
⓫ロックドラゴン
⓬ギガ族

注・完成版は、ライフメーター表示がタテになりました。

キリルの伝説

大昔キリルで、天から火が降り、石の悪魔が目を覚ました。その悪魔によって恋人を石にされた若者の一人が、神より翼をもらい、神の国より薬を取ってきた。

そして時は過ぎ、地球人はワープ航法を発明し、キリル星に植民を開始した。

キリル暦23年7月初旬。キリル星に1万年に1度の大天体ショウが繰り広げられていた。スード流星群の飛来である。しかし、このすばらしい天体ショウの数日後、恐ろしい事件が起こった。人々の皮膚が硬直する、という伝染病が流行しだしたのだ。

ワープ航法を発明し、宇宙に乗り出した人類の文明さえも、この奇病には戸惑うばかりだった。この天体ショウを見ていたサトル(きみのことだよ！)は、神の使者と名乗る謎の老人に出会った。そして、ホープ文字の書かれた石板を渡され、キリルの伝説を聞かされたのだ。きみの使命は、神の星ホープに行き、神の薬を手にいれることなんだ。

健闘を祈る

このゲームは、RPGとシューティングという2つの顔を持っている。RPGもどきという感じではあるけれど、シューティングがそれを補って、けっこうおもしろいゲームになっている。

さらにおもしろいのは、ファミコン、いやコンピュータゲーム初と思われる、「小説+テープ」つきゲームというところ。ゲームのバックグラウンドと、ヒントが盛り込まれているため、読まず(聞かず)にいられないって寸法さ。

ゲームの舞台は、ホープ星とその周りの5つの衛星。これらの星は、すべて空中と地上に分かれている。空中面はシューティングで、敵の持っているエネルギーやお金を貯めることができる。一方地上面は、クリアに必要なアイテムやワープコードなどの、重要なものを得ることができるのだ。

ネブラ(自機)のエネルギーには2種類あり、ライフとオキシゲンに分かれる。ライフは被弾によって減るし、オキシゲンは地上での酸素ボンベとして使用するため、時間で減る。もちろん補給もできるけど、オキシゲンは、地上で補給できないから注意しよう。

なんといってもロールプレイなんだから、攻略本の類なんか見たらつまんないよ。謎を解いた喜びがたまらないんだものね。でも、いちおう第1惑星の5面だけ公開するから、参考にしてくれ。

サブ画面を活用せよ！

最後にサブ画面で使用できるアイテム類を紹介しておこう。

●**パワーグローブ、ヘルメット、パワースーツ、ビームガン**……サトルの主要装備。グローブはレベル3まで、他は4まである。最初は、すべてレベル1の物を持っている。

●**スーパービームガン**……お店には売っていない。

●**3種の薬**……それぞれライフ、お金、オキシゲンの補給になる。店で売っているものと、敵を倒して手にいれるものとがある。

●**ワープコード**……地上面の洞窟の中にあり、その星の位置を教えてくれるコード。これさえあれば、その星にワープすることができる。

スペースがなくなったので、あとは自分で調べてくれ。

LIFE
オキシゲン 23
ゴールド 384
キャノン L1 255
ツインホウ L1
ビームガン L1
パワースーツ L1
グローブ L1
ヘルメット L1
ドコニ ワープ スルノ？

▲サブ画面でいろんなことができる。

第5衛星エスダール
地上マップ公開
注・完成バージョンとは一部異なる…かもしれません(編)
D
C
B
A
各エリアのワープコードをもらえる店。
グローブを売っている店。
ピノから、マグの薬がもらえる。
この切り株にも何かをすると……。
ワープポイント。
畑。これもやはり秘密。
各エリアのワープコードをもらえる店。
ラルフの薬を売っている店。
ルトンの薬を売っている店。
この白い石も秘密が隠されている。
パワースーツを売っている店。
ピノがメッセージを伝えてくれる。
各エリアのワープコードをもらえる店。
切り株に何かすると…。
種の店。いったい何に使うのか？
畑。秘密があるらしい。
ガンを売っている店。
この切り株には何か秘密が……。
ホープ語をもらえる。これを解かねば。
各エリアのワープコードをもらえる店。
第1衛星マイラス
空中地上
▶空中
❶デュプロイ
❷トニコーマ
❸ガチュラ
❹マギービー
❺カーストン
▶地上
❶リッチ
❷オークトン
❸ザックス

第4衛星プランタス
空中地上
▶空中
❶チャブ
❷ギラン
❸プラントン
❹ジュータス
❺スパーラ
▶地上
❶シドル
❷チョヒール
❸リガード
❹カマッカ
❺メワーム
第3衛星レイクシー
空中地上
▶空中
❶スピット
❷バーストン
❸ランスター
❹ギズム
❺ウノーラ
❻レッドストライカー
❼ドノーク
▶地上
❶ボア
❷フラッキー
❸キャリック
❹ヒッコ
❺ゴードン(横)
❻ゴードン(縦)
第2衛星ダール
空中地上
▶空中
❶ゾヴィ
❷ジンメンガン
❸ジュータス
❹カイム
❺リューク
❻ギグル
▶地上
❶ムック
❷グラビノーヴァ
❸スターン
❹ボブスン
❺スピーク
E
イラッシャイマセ。
ツウシンキ ハ、イカガ デ スカ?
8000
G=4580
アエリアノ ワープコード ヲ アゲ ルネ。
コレデ イツデ モ コノエリアニ コレルヨ。
通信機を売っている店。
イラッシャイマセ。
ケミカルキャノン ハ、イカガ デ スカ?
8×8
300
キャノン=128
G=4580
ケミカルキャノンを売っている店。
コレ ツマラナイモノダ ケド、
ウケトッテ。
ピノがオキシゲンをくれる。
じつはガンでこわれるのだ。
ツウシンコード 2383 ヲ アゲ ルネ。
ツウシンキヲ ツカッテ ツウシンシテミテネ。
通信コードをもらえる店。
惑星ホープ
空中地上
▼空中
▼地上

沙羅曼蛇（サラマンダ）

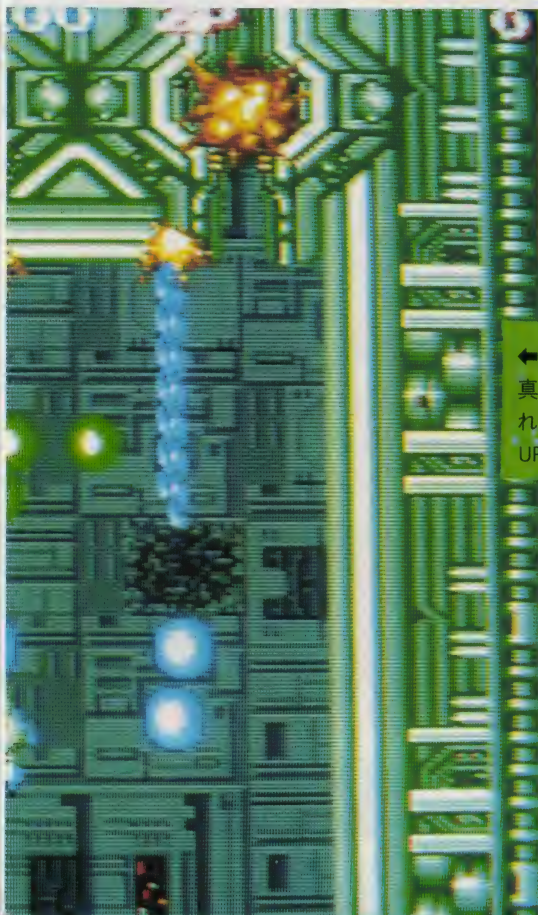
▶コナミ

名場面集+αを特別公開だ！

▶ビデオゲーム　▶by たこぴー

応用編

しばらく引退のたこぴーが、読者への置き土産としてアドバイスするよ。

⬆もうおなじみだネ。1〜2面の、フルオープンリップルレーザーみだれ撃ち!!

⬅特別ヒント。この写真を見て、ピクリとくれば、キミのスコアはUP、UP。

↗母星より脱出！　あら？レッドプレイヤーと、その上にあるものは……。第3……。

4面ではまってる人へ

最後の浮遊要塞は、まん中のハッチを壊す（コアではない）。そしたら中へもぐり込み、コアを破壊。さらに奥へ（画面最上部）自機をセット。ブルーボールが来たら、自機を上下に移動させてよける。そうしたら、6個くらい左と右のコアを狙い撃ち！　このとき、ミサイルも押したままよん！　慣れれば100%壊せるよ。

なお、ボールが出てくるときと、出てこないときがあるが……一番上の右と左のハッチが動いて（開閉して）いるときは、㊙なのです。

試してみて損はないと思うよ。

ガンバッてくれ。

6面でアウトになりやすい人へ

6面は、フォースフィールドを取らないほうがいいのは知ってるよね。ポイントは、地上からの弾の当たる範囲を発見することと、発射してくる場所を覚えること。

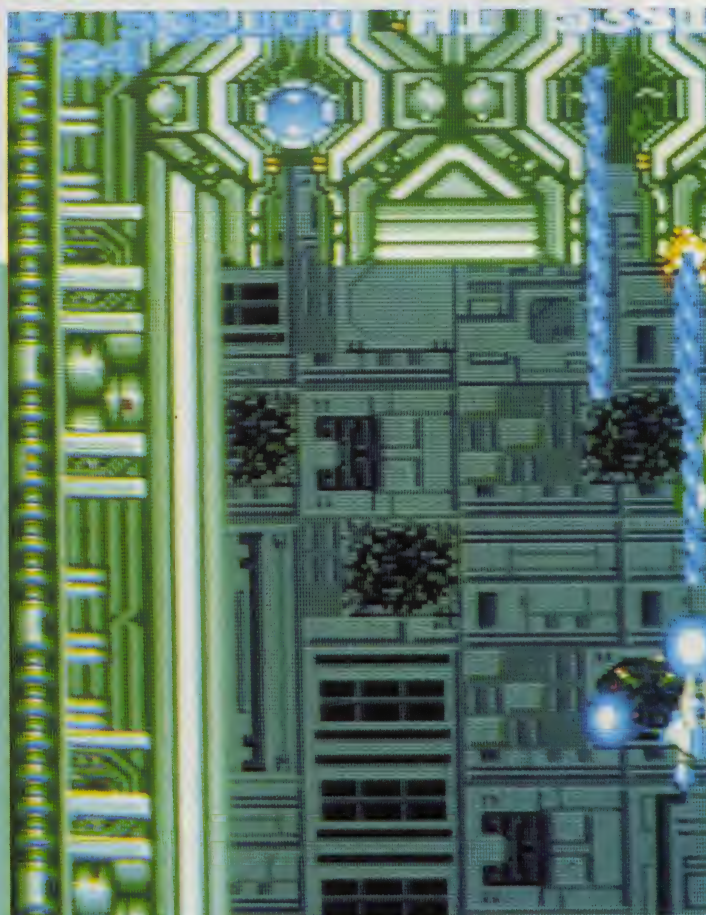
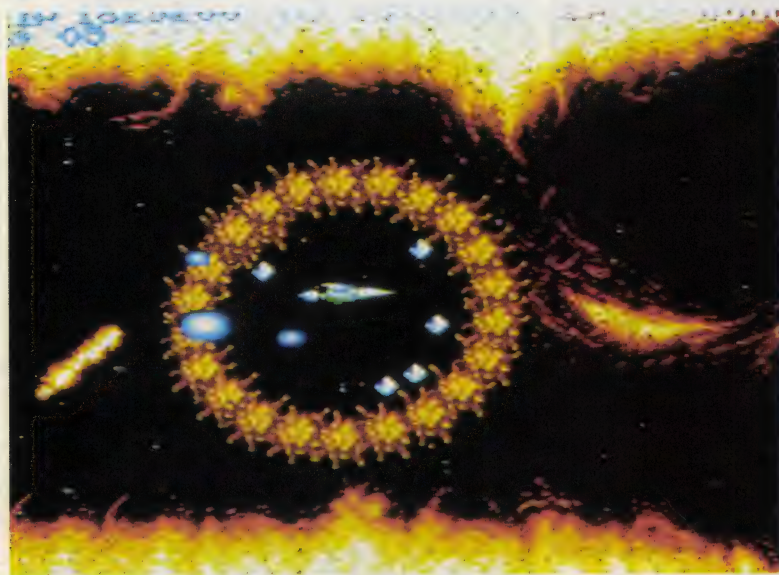
基地内では、床を穴あけ状態にしても、撃ってくるところがあるので注意するように。あとはマルチプルを、ほとんどの場所で画面いっぱいに広げて攻撃すること。

まれにこの面でまったく当たり判定がなくなることがあるのだ（木霊さーん、サンキュー）。

まあ、こんなもんで1周クリアは70%OKだ。それじゃあ、復活の日を楽しみにしてくれ！

⬇ダッカー選手を発見！　弾をバラマキつつ、高速移動だ。いやー出世したもんだ。

➡「ガキン、ガキ、ガキン‼」。ハッチを５つ、2000×５しめて１万点だにぃ。

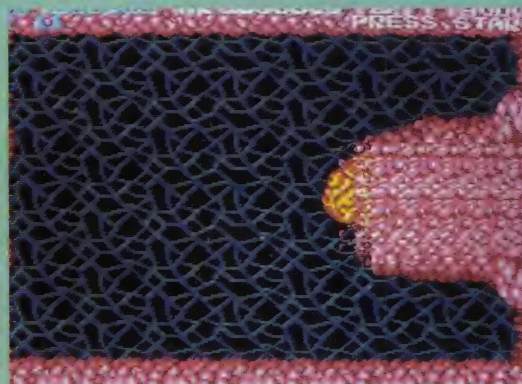
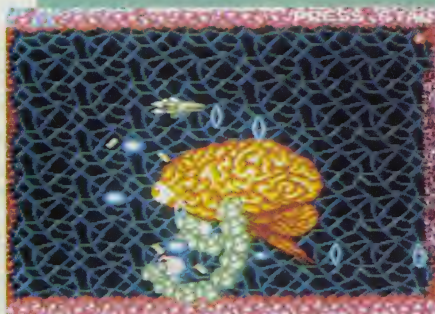
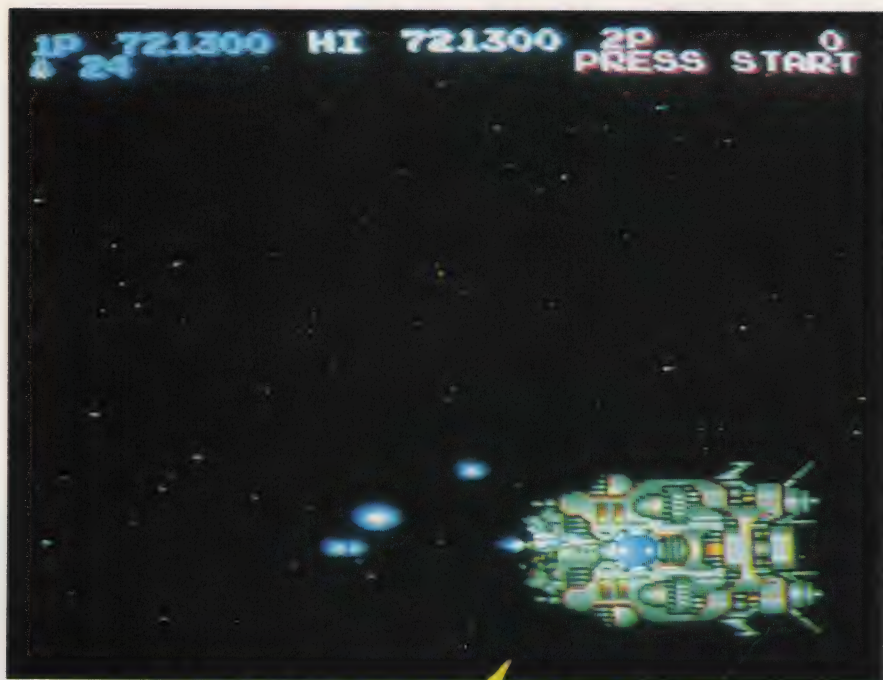
⬆「ほげー」。沙羅曼蛇の断末魔の叫びは、はるかアンドロメダまで届いた。

はい、こちら テレフォンサービスです

イマジニア

札幌011—731—1111　広島086—246—9999
横浜045—252—0000　福岡092—781—7000
大阪06—468—9999　和歌山0724—62—9999
名古屋052—914—2000

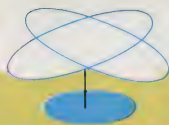
名　称：ウェーブジャック情報センター
情報周期：１週間に１度
内　容：新製品情報、ヒントなど
コメント：潘恵子さん（青二プロダクション）
「メイプルタウンでアンの声役をしました、潘恵子です。ウェーブジャック情報センターでは、毎週毎週違った重要な情報を流しています。私もリタの声で、みんなに楽しい情報を教えるから、絶対電話してくださいネ」

⬇この方法は、もちろんヤッているよね。まだ楽なほうだ。

➡［クイズ］自機は、どこへ行ってしまったのでしょう。問い合わせてもダメだよ。

⬆うふっ。ビッグバイパーとテトランは恋人同士なの。だから……なのさ。

⬇コナミの自慢!? オリジナルキャラクター〝恐竜君〟とはコイツだ!!

➡美しいシーンをちょっと1つ。でもゲーム内容のほうは、鬼のようにムズイ。

➡6面のハイライトシーン。モアイvsビッグバイパーの図。死ね、死ね！

アクションゲーム

by 村上和也

基本編 キミはキャラをうまく操れるか!?

キャラの性能をつかみ、思うままに操作できれば、もう楽にクリアできるようになるはず。

←忍者ハットリくん
↓スーパーマリオ
↑グーニーズ

特徴をつかめ!

まず、日本中に波及した『スーパーマリオ・ブラザーズ』。これこそが純粋なアクションゲーム。こういったシンプルなゲームで一番要求されるのは、いかにキャラクターをうまく操るかということなんだよね。キャラクターの操作なんて、何回もプレイしているうちに、徐々に覚えるもんだけど、やっぱり、押さえるべきポイントがあるんだ。たとえば、マリオは、ふつうにジャンプしたときと、Ⓑボタンダッシュしながらのジャンプでは違う、などといった性能というか特徴をいかに素早くつかむかということが大切だ。上手な人っていうのはこういったことをほとんど無意識のうちに飲み込んでしまっているんだネ。

アクションパズルを攻略せよ。

さて、アクションゲームの中には、アクション部分を弱くして、パズル性を強くした物もある。『ソロモンの鍵』や『ロードランナー』がそれ。こういったゲームもやはり、コツがある。

この手のゲームの攻略法を本か何かで見た人は知っていると思うけど、説明するステージの写真に白い線かなんかで、道筋が示してあるヨネ、そういう道筋を見つけるような気持ちでやるっていうことなんだ。ここで最もいけないのが、やみくもにあれこれやってしまうこと。まず、全体をじっと見て、ああ行って、こう行ったらいいんじゃないかなんていうコースの予想を立てて、それからとりあえずたどっていく。

このようにすれば無駄な試行錯誤はしなくてすむし、そのうちに、なんとなくコースが見えてくるってもの。

いろんなタイプのゲームをこなせ!

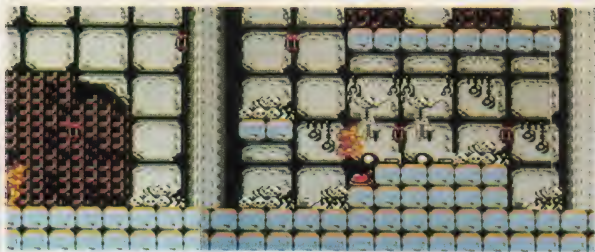
今度は、アクションゲームと、キャラクター成長型をクロスオーバーさせた、いわゆる『リアルタイムロールプレイング』。

このくらいゲームが複雑になってくると、すべてにいえる上達の秘訣といってもなかなかないんだけれど、やっぱり、キャラクターの特徴をいかにつかむかということが大切だし、敵と戦うときに、地形を上手に利用することなんかも大切だね。

また、結構この手のゲームに出てくるのが、いくつかの部屋がつながってできている地下迷宮。

ダンジョンの中を進むときも、パズルゲームのときのような感じでいけば、マップも書きやすいんじゃないかな。こまめにセーブすることも大切だ。

→ロードランナー

↑ソロモンの鍵
←ワルキューレの冒険

悪魔城ドラキュラ

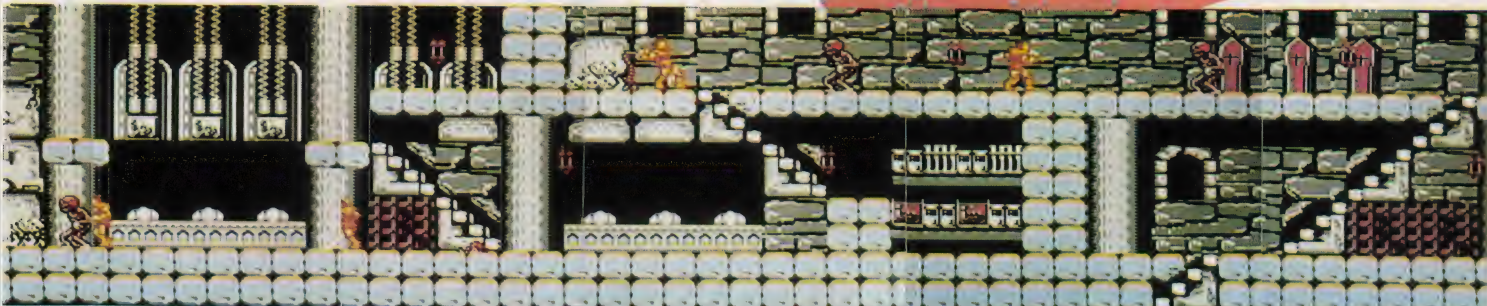
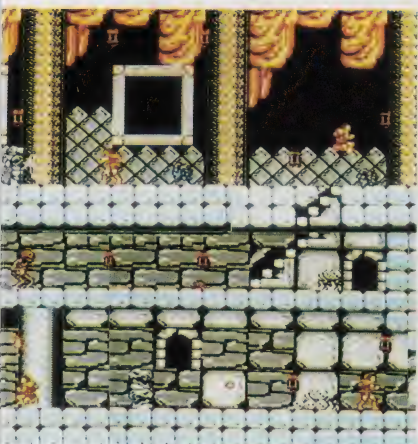
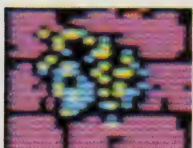
▶コナミ／©コナミ1986

ドラキュラの正体が今……

▶ファミコンディスク　▶2,980円（書きかえ12月10日より）　▶by たこぴー

もう終わった人も多いかもしれないけど、たこぴーの攻略法はキミたちと同じだろうか？　より楽にクリアできる方法を発見しよう。

⬅ホワイトスケルトン

応用編

ブロック5　ステージ14

巨体をゆるがし、難敵「アックスアーマー」登場。オノを出してくる高さは2段分だけだ。むりに殺そうとせず、じりじり画面外へ押し出してしまおう。小さい部屋で、オノが出るぞ!!　ブロック5の中では比較的やさしいレベルだ。

あっと、そうそう。わざとらしいところに連射IIが隠されているよ。探そうぜ!!

➡せむし男

⬅アックスアーマー

➡死神

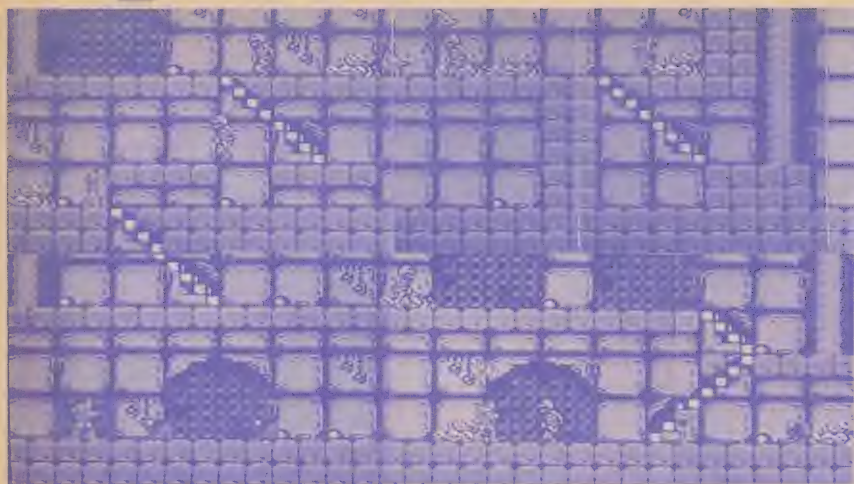
➡メディウサ

➡骨柱

ドラキュラを倒せ！

さあて、大詰めの悪魔城ドラキュラ!!　わがBEEP教会にも、全国のバンパイヤキラーたちからのたくさんの便りが届いているぞ。

街じゅうのおもちゃ屋さんでも売り切れ状態とのこと。もちろんこれを読んでいるキミは、もう手に入れたよね。

今月は華々しく、ステージ13から最後まで、ブロック5・んと紹介!!　でも、BEEPはキミたちの楽しみを奪わないように、最後の最後は秘密にしておいた。中には、"ケチ!"と怒る人がいるかもしれないが、ほんとうにプレイヤーのことを考えている雑誌なら、やたらめったら載せないはず。メーカーさんも気をつけてほしいものである。おっと話がそれたが、そんじゃいってみよか。

ブロック5 ステージ13

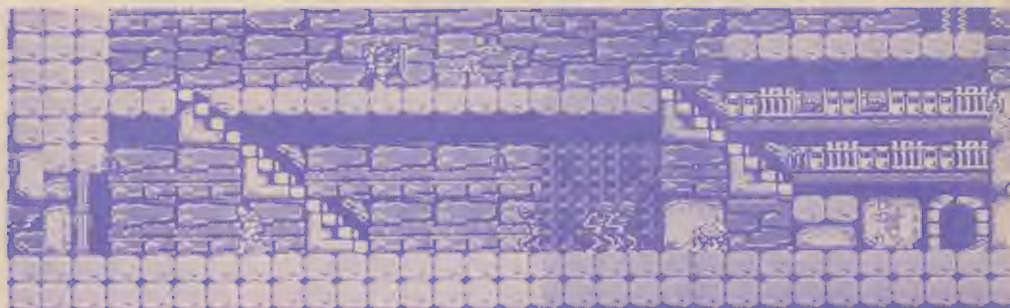
いきなり、せむし男2匹のすばらしいコンビネーションプレイ。惑わされずにクリアすること。ホワイトスケルトンは、前号に書いた、引き寄せテクを使おう。

レッドスケルトンは、知ってのとおり不死身だ。ムチで打ったらとっとと逃げてしまおう。

聖水は貴重品。お肉ちゃんも見逃せないぞ。

➡お肉

⬆聖水

⬅せむし男

⬅連射II

⬅オノ

➡レッドスケルトン

⬅アックスアーマー

ブロック5 ステージ15

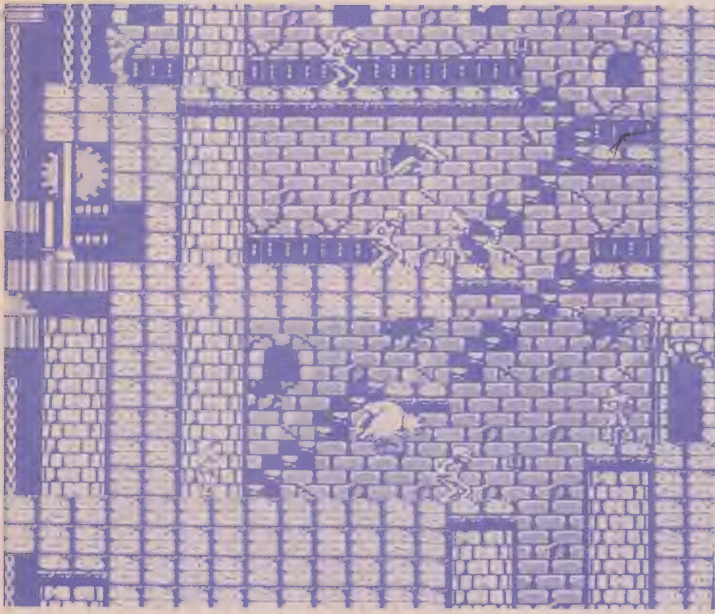
おっと、いきなり懐しいキャラクターが……。そう、あのいまいましい骨柱だ。でも甘く見ちゃいけない。油断すると、手痛いしっぺ返しをくらうぞ。レッドスケルトンは、例のごとくである。ここで㊙テクを！　十字架を使って、とにかく上へ行って下へもどってをくり返し、連射を取ろう。そうすればもう怖くない。

⬇十字架

⬇お肉

ビクター音楽産業
03―236―5200

名　　称：ビクターファミコン情報
情報周期：気分で
内　　容：新製品情報、ヒントなど
コメント：みどりさん

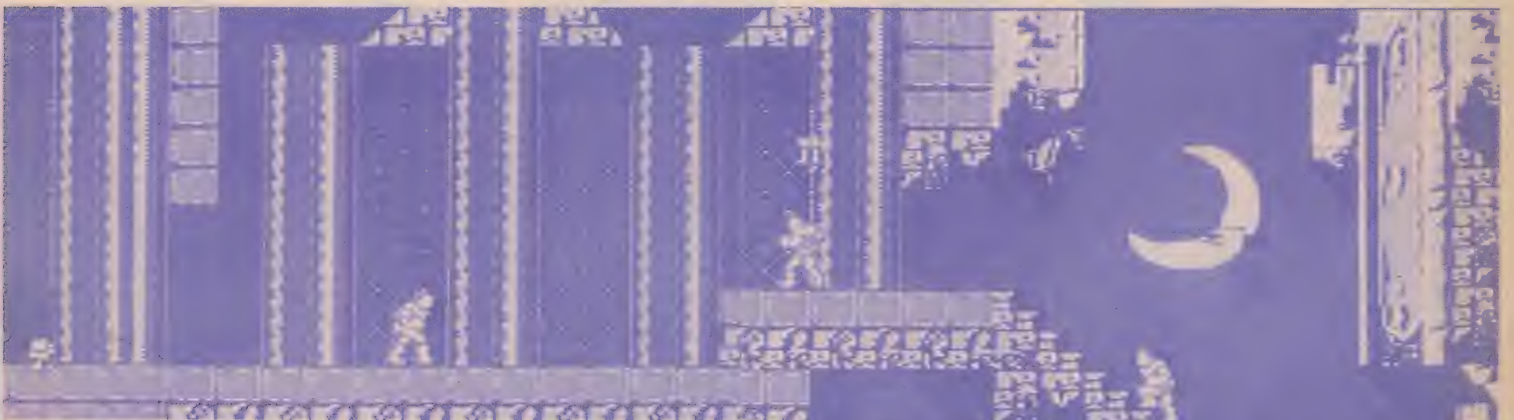
「はーい、ビクターファミコン情報のみどりです。こうしてみなさんの前にお目見えするなんて、ちょっぴりはずかしいけれど、お会いできてうれしいわ。"ハナサ"に続いて、今は"花のスター街道"の情報をお送りしています。このゲームは芸能界もので、キミたちも身近かに感じて楽しめると思います。これからも楽しい情報をお届けするので、電話してね。

⬅ハゲワシ

⬆吸血コウモリ

ホワイトスケルトン➡

⬇せむし男

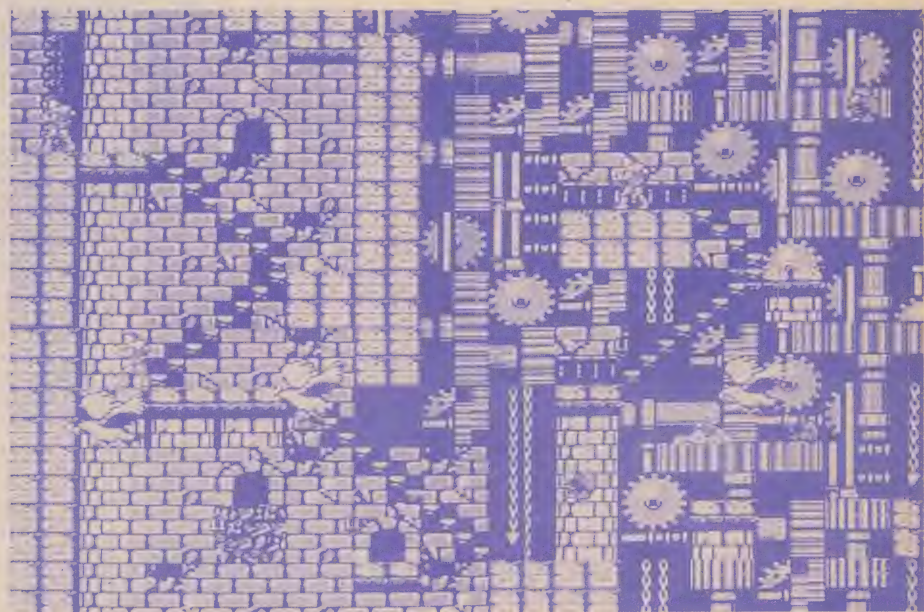
ブロック6 ステージ17

のっけから、ホワイトスケルトンだ。結局、最後の最後まで苦しい思いをさせられるぜっ!! しかし、一番の難関は、このせむし男だ。この芸術的な動きは〝サギ〟以外の何ものでもない。とにかく時計をばしばし使って先へ進もう。そう先へ、先へと。ちなみに、時計を持っている人はうかつに剣を取らぬように。

ブロック6 ステージ18

〝ガチッガチッ〟動くディスクシステム。最後の読み込みに入った……。キミは、興奮のうえに恐怖感があるはず。

月の光が目にまぶしい。ここでの注意点は、ドラキュラの棺桶のある部屋で、2番めのロウソクまでこわし、また戻って階段を下り、画面が切り替わったら再び上に上って、十字架を使ってロウソクをこわし……を繰り返して、連射IIIを取ることだ。ハートの数は50～60あたりまでかせぐ。あとはドラキュラとの対決が待っている。ま

ブロック6 ステージ16

とうとうやってきた最終ブロック。いきなり1面で出合った吸血コウモリが……でも無視無視／どんどん先へ進もう。リズミカルにジャンプジャンプ。ライフゲージは半分以上を目安としておきたい。時計は、100パーセント必需品だ。必ず取っておきたいね。これがないと、次のステージで地獄をみるのだから。

はい、こちらテレフォンサービスです

T&Eソフト
052—776—8500

名　　称：T&Eソフト・テレフォンサービス
情報周期：新製品情報、イベント情報など
コメント：清水かおるさん（NTC）
「今年2月に、もっと早くて正確な情報の提供を目指してテレフォンサービスを始めました。しかしまだまだ十分とはいいきれません。来年こそは、テレビで30分番組を持ってソフトの紹介をしたいですね。私個人としては、現在CMやイベントの司会、名古屋テレビの仕事をしています。機会があったら、お会いしましょう。応援をよろしくお願いします。

←十字架

↑聖水

↑ドラキュラ

↓バケモノ

さに息をのむような場面なのである。

ドラキュラの急所は、頭のみだ。ジャンプして十字架、ジャンプして……を繰り返すしかない。ドラキュラは、シモンの位置を予測し、テレポート出現＋ファイヤーボール攻撃をする。テレポートする場所を読むしか方法はない（ようだ）。しかし、こいつを倒しても、最後の……。ヒットポイントはドラキュラと同じ、頭だ。勝利は、悪魔か神か、この続きはキミたちの目で確かめるのだ。ファミコンで久々の興奮を与えてくれるゲームだった。

XANADU II

▶日本ファルコム

覚悟の死を乗り越えて生き残れ！

▶PC-88 98シリーズ、FM-7シリーズ、X1シリーズ ▶5800円 ▶by [illegible]

ハナから死んでばかりじゃツマラナイ！――真理ではあるけれど、プレイヤーがそれを繰り返しながら経験値を上げることも必要だ。

ヒーラーズとショップ。ショップは入ってみるまで何を扱っているのかわからない。

RVG
Hit Points 0000254
Gold 0000000
Food 0000446
Experience 0000150
0000000
Equipment
Dagger
Needle
Cloth
Gloves

迷宮ツララ！そのうちこれもスイスイ進めるように……？

スベリ台！　キー操作次第では助かるかも。

◀ドラゴンフライ　火は吐かないから安心
▼盾を持てるようになれば闘いもかなり楽に

[illegible]

さて、この入口はどこにつながっているのかな？

カリスマがその後の展開を変える

〝II〟はシナリオIなしでプレイできない。ここでは、〝I〟をとりあえずやってみた〟というくらいのレベルの人を対象に、話を進めていこう。基本的には〝I〟と同じなので難しくはないはずだ。

まずやるべきことは自分のキャラクターのパラメータ設定で、これがゲームを進めるうえでかなり重要になる。前作同様、ストレングス(STR)やデキシリティ(DEX)は戦士としてのレベルが上がるごとに増えていくが、カリスマ(CHR)とマジックレジスタンス(MGR)はそれにはまったく関係ない。

そこでとりあえずはカリスマをチェック! カリスマはアイテムの売買に密接に関わってくる。たとえば100ゴールドのものを買うのに、カリスマ50なら100ゴールド必要だが、カリスマ100なら25パーセント引きの75ゴールドでOK。また、店によってアイテムの価格が違うので、安く買ったものを高く売ることもできる。その一例を示すと、

●カリスマを100とすると
A店の鍵の価格=100Gを
買い値=75Gで入手
B店の鍵の価格=200Gを
売り値(価格の半額)
=100Gで売却
※儲け=25G

となる。ということは、弱いキャラでもいい装備が持てる、つまりプレイしたてでキャラが成長していなくても、しのぎやすいというわけだ。まあ、60以上は当然!

つぎにMGRだが、これもできるかぎり高いほうがいい。魔法を使えるキャラの攻撃に対して、ダメージが少なくてすむからだ。ただ、カリスマ同様に5ポイント100ゴールドと高価だし、初めのうちはSTRの高いほうが戦いやすいので、そのへんも考えて。

いざ、地下世界の冒険へ!——といきたいところだが、地下にもぐって最初に行くのはアイテムショップだ。〝I〟では〝謎の〟と呼ばれて見つけるのに苦労したが、〝II〟はカンタン。レベル1へいく洞穴に降りる階段が出たら、すぐに右へ行けば必ず出現する。

持ち金はキャラクター作りで使い果たしているはずだから、王様にもらったスペクタクルズを少しだけ売る。所持金を少し残して2~3点買うのもいいが、買いすぎに注意! ここでも、カリスマのありがたさを知ることになる。

無駄と必要をけじめなさい!

今度こそ、いざ!——で、すぐに出喰わす逆さソララ。この上に乗ると、自分の装備の重さによってダメージを受けてしまう。そう、さっき買いすぎを警告した理由がこれ。避けられない所だから、でも、右へ抜ければショップとヒーラースのあるエリアで、お金を持っていればダメージは回復できる。

じつはこの逆さソララのような地形のトラップは随所にある。はまったら完全に死か、キー操作次第では九死に一生を得る場合も。完全な死の場合でも、あっけなく死ぬときはまだいい。死ぬために、敵や死に場所を探さなければならないときもあるのだ。一方のキー操作のほうはIでおなじみのハイテク(?)だ。覚えてるかな?

とにかく、逆さソララに守られたようなショップでも見すごすことはできないので、もう死ぬ覚悟で店内を調べて、役に立ちそうもなかったら再プレイしたときには近寄らないというのがいい。そうやって何度も死にながら知識を増やしていくしかないのだ。

マップもしかり。各面が上下左右につながっていないので、メモをとりながら進んでいき、必要なアイテムを持っていないために先へ進めないときは、潔く死に場所を探すことだ。

さて、地下といえば戦闘。レベルIではひたすら敵を倒し、自分のレベルアップに努めればいい。重要なポイントがいくつかあって、それをこなしさえすれば死ぬことはないだろう。

まず1つめは食料を買わないこと。これは全面無駄遣いだ。初めは買うたびにヒーラースに通わなければならないので金が必要だし、Wereratは食料になる(いっぱい出る)文字どおりこいつを喰いものにして装備の充実に励もう。

次に「必ず勝つ」こと。つまり、勝てそうもない奴とは絶対に闘わないことだ。IIではマップがあちこちに飛ぶから、当然各エリアの敵の強さもマチマチ。相手のヒットポイントを見て逃げるか「勝つ」かを決めよう。

というわけで、応用編の初級講座はオシマイ。好奇心と、セーブ&マッピングで粘ることが秘訣といえるほど、死は当たり前。初めに基本的なコツさえのみこめてしまえば、あとはその繰り返し。他にはデカキャラとの闘いがあるけれど……。レベルIIまで頑張れ!

世界地図

長ぐつをはいた猫

▶東映動画

80日で世界一周せよ！

▶ファミリーコンピュータ ▶4,900円 ▶by 村上和也

東映マンガまつりで上映されたアニメのゲーム化。キャラが大きめにできていて、カワイイことはカワイイが……。さあ世界一周の旅が始まる。

賢い猫の物語

「長ぐつをはいた猫」は、17世紀にシャルル・ペローによって書かれた童話で、頭のよい猫が、自分のご主人様を助けるためにあれこれ活躍するという物語なんだ。

東映から発売された「長ぐつをはいた猫・世界一周80日大冒険」もそんな賢い猫の物語。

世界一周がまだ150日もかかる時代、ペロはグルーモン伯爵に「僕なら、150日どころか80日で世界一周できる」と言ってしまう。ペロが勝てば、グルーモン伯爵のお金はすべてペロのもの、ペロが負けたらグルーモン伯爵の召使にされてしまう。80日目の12時に塔の上の鐘を鳴らさなければいけないのだ。ペロは旅立った。

長靴がアイテム

このゲームは、横スクロールタイプのアクションゲーム。

車や潜水艦に乗ったペロを操って、8つの国を冒険し、80日目の12時までに鐘を鳴らすのが目的。ステージ中にはさまざまな敵が出てきて、ペロの冒険を邪魔しにくる。ペロは敵に5回攻撃されるとやられるが、もちろんペロには、無敵になれたり、日数が長くなるなどのさまざまな長靴アイテムがあるから安心を。しかし、なかには日数が減ってしまったりする物もあるから、出てくる長靴を全部取っているとタイヘンなことになるぞ。気をつけよう。

ステージ紹介

さて、どんな感じのゲームなのか紹介していこう。

ステージ1（イギリス）

ステージの前半は街の中が舞台になっていて、猫の殺し屋が襲ってくる。でも、ツツーッと滑るように移動してくるだけ。ひたすらパピョパピョと剣を投げ続けていれば大丈夫。

しかし、このステージの最難関は後半の橋の上。何しろ、水面からピラニアがピュンピュン飛び跳ねてくる。しかも猫族の殺し屋がしつように襲ってくるし、なんと、ひとつの場所にじっとしていると橋が爆発して足元に穴もあく。早めに移動しよう。

ようやくピラニアどもの攻撃がおさまったかなーっというころに、ステージ最大の敵グレートがニョキッと首を出して、炎の玉を吹いてくるんだよね。ところが、このグレートは攻撃がアホウのように単純！ 10発ばかしブチ当てれば倒すことができる。ちょっと物足りないね。

ステージ2（大西洋の海上）

ここでは、ペロは蒸気船に乗っていて、大砲を撃つことができるんだけど、ステージ2では上にも撃つことができる。もちろんそれだけ敵の攻撃も激しいんだけどね。

さて、海が舞台なのに再びピラニアが出てくる。おまけにサメや幽霊船も出てきて、わずか2面にして敵の攻撃が倍増してくるんだ。しかも、ステージが中盤にさしかかるころ画面がフラッシュし、波も高くなり、空からカミナリがドカドカ落ちてくる。なかなかハードなステージになっている。

ステージ3（アラビア）

今度はペロは車に乗っている。ビッグバードという大きな鳥が上下にフワフワと飛んでいて、中にはペロに体当たりをしてくるものもいる。撃ちにくいけれど、これを切り抜ければ後半は猫族の殺し屋と殺し屋バギーしか出てこないから、ここからは意外とかんたん。

ステージ4（ホンコン）

このステージでは、パウンドボールというあらたな敵が出てきて、ピョンピョン跳ねてくるが、その動きにあわせてジャンプして撃てば大丈夫。しばらく行くと、再び橋があってピラニアが襲ってくる。ステージ1よりも激しく攻撃を仕掛けてくるので、スピードアップ[illegible]走り抜けてしまおう。けれど、無傷でここを通るのはほとんど不可能かもね。

ステージ5（太平洋の海底）

ペロは潜水艦に乗っている。Aボタンを押し続けると浮上し、離すと沈み始めて、ちょっと操作方法にコツがいるんだ。

海底には大きな岩山があって行く手をはばんでいるけれど、魚雷で破壊しながら突き進むことができて、なかなか快感だぜ。

このあと、アラスカ、北極、イギリスの[illegible]と舞台は移っ

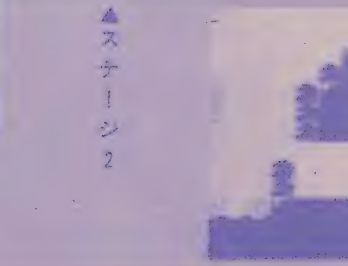
長靴アイテム

長靴	効果	得点
(黒)	1UP	1000点
(白・左向き)	Aボタンのパワーアップ	1000点
(白・右向き)	Bボタンのパワーアップ	1000点
(黒)	A・Bボタンのパワーダウン	5000点
(白)	ダメージ回復	1000点
(白)	日数が伸びる(5日)	1000点
(斜線)	日数が短かくなる(10日)	5000点
(斜線)	敵に触れてもやられない	1000点
(斜線)	画面上の敵がやられる	1000点
(斜線)	A・Bボタンのパワーアップ	1000点

はい、こちらテレフォンサービスです

エス・エヌ・ケイ　06-338-2570

名　　称：SNKテレフォンサービスです
情報周期：2週間に1度
内　　容：新製品情報、会報（V.G.L）情報など
コメント：社長室広報課　吉野嘉哲さん
「一度聞いたらやめられない"SNKテレフォンサービス"の"めかぶ吉野"だっ。TELすると、3種類もの情報が聞けるお徳用電話サービスなのだ！　おまけに約2～3週間で、最新情報をあなたにお届けしちゃうのだ。今すぐキミも、SNKの最新情報を先取りしないかい？ ぼくの近影（写真）も送っておいたよ。」

▲ステージ1　▲ステージ2　▲ステージ3　▲ステージ4　ステージ5▼

ていくんだけど、地面の都合でちょっと紹介できない。

最後に

まず、ステージごとに乗り物が変わるし、キャラクターも個性的で、ゲームの展開はなかなか良い。でも画面サイズに対してキャラクターのサイズが大きすぎるんだよね。ちょっと動くと敵に触れてしまって、頭にくる。

次にジャンプのことなんだけれど、ボタンを思いっきり押してもちょっと押しても飛び上がる高さがかわらないんだ。つまり微調整がきかないってこと。だからちょっと飛び上がりたいのにパピョーンと飛び上がっちゃって、これもマズイよな。

他にもいろいろあるけど、そんなところが改善されれば、キャラクターものというのを抜きにしてもおもしろいんだけどね。

アイギーナの予言
―バルバルークの伝説より―

▶ビック東海 ▶ファミリーコンピュータ

いろんな要素を持ったゲームの登場

▶5,300円 ▶by 松川洋一

全6エリアのうち、今回は1エリアを公開！ キミは隠し部屋を見つけて、オーラパーツを集めなければならないぞ。

応用編

大スペクタクルロマン

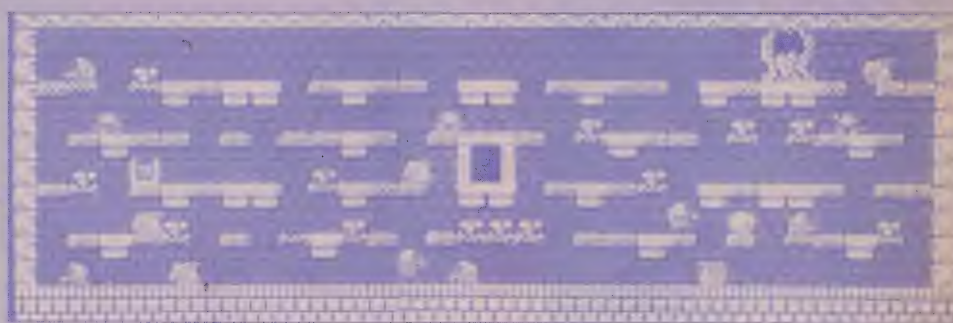
「大いなる天より、凶星輝きし時、影の神、この地に舞い降りる。この地を治めし、光の神、これを迎え、その証として2つの杖にこれを印す。されど影の神、光の神をたばかり、この地を隠す。光の神、大いに怒りて闇の神を遣わす。闇の神、闇なる魔力より現れ、影の神を殺めん」バルバルーク伝説

何かとシリアスなお告げが流れて始まるニューゲーム『アイギーナの予言』は、このたび、関係者たちの熱い視線を浴びて、ビック東海より登場することとなった。

内容はひとくちに言ってRPGアドベンチャー、アクション、そしてパズルのおいしいところを抽出してミックスしたような感じのマルティゲームに仕上がっている。

しかし、その中でもっとも重要なのがアクション部とロールプレイング部。おおまかにいえば、この2つを中心にゲームが展開されているともいえる。

今から5000年ほど前、バルバの地には文明が栄えていたが、そのころの地球は惑星衝突が近づいており、絶滅の危機に瀕していた。賢者で考古学者ジェイソンは、さかのぼること1万年前にも同じことが起こったのを知り、その危

▲地上マップ

▼ステージ2

▲ステージ1

▼シューターを使って、敵を倒す瞬間。

▲ステージ3

▼ステージ4

▲しびれ草で敵を一網打尽にしよう。スッキリするなあ。

▼お、出口があいた。いまのうちに脱出するとしようか。

機を回避した古代人の功績と、「オーラ・スター」の存在を知る。このままでは暗黒惑星に地球は破壊されてしまう。それを救えるのは、「オーラ・スターの発動による「オーラ・パワー」のみなのだ。地球の運命は自分にかかっていることをジェイソンは悟り、5つの「オーラ・スター・パーツ」を集めてオーラ・スターを形成するために、旅立っていった。太古を舞台にした大スペクタクルロマンが、今、誕生!!

▲パークの部屋

▲ステージ5

ゲームもちろんすばらしいが、ストーリーだけでもワクワクしてしまうのだ。

まずはゲーム構成を!

ゲーム自体の構成は、地上マップ画面を歩き回って、1から6まである地下エリアの入口を探す。そして地下に入ったら、数々の戦いを乗り越えてアイテムなどを集めるのだ。欠かせないのか、各エリアのほこらで老人と会話すること。これをやらないと謎は解けないからね。パークの部屋から脱出すれば、もうエリアの1つがクリアだ。

ゲームは地上からスタートするが、地上マップ自体にも仕掛けがあって、地下エリアを地上マップで探していくところなどはひとひねりしてあるのだ。つまり、各エリアにはかんたんに入ることはできない。ある動作をして地震を起こして木を倒したり、橋をかけたりするなどしないと、エリアの入口までたどりつけない。

また、お告げ所という所があり、そこに行くとパスワードがもらえ、1日1時間しかファミコンを許されていないキミでも十分感動の最終画面まで行きつくことができる。

エリア1 — パークの部屋
エリア2 — パークの部屋
エリア3 — パークの部屋
エリア4 — パークの部屋
エリア5 — パークの部屋
エリア6-1 — エリア6-2
END.

こう攻略せよ!

攻略のコツは、敵を倒したり、ブロックに隠れているアイテムをとって行き、ほこらの中にいるキャラクターにいろいろと話を聞くことだ。敵キャラを何匹か倒すと、次の面に進むはしごが出てくる。そして、各エリア1つずつ隠し部屋があり、これをどうにかして探し出さないと、目的のオーラ・パーツはゲット(入手)できない仕組みになっている。

このゲームでユニークなのは、ジェイソンの使う武器「シューター

終了時にはお告げ所へ

◀▲やめる前に、このように、パスワードをもらえるよ。

ー」である。これは、ジャンプしてブロックをたたくとその上に現れる。この上でジャンプすると弾が横に飛び出すという仕掛けになっているので、シューターは、たくさん出して使えるように準備しておくと、敵が襲ってきたときすぐ対処できるのでよい。

敵は出てきてからの動きがややパターン化しているので、待ち伏せしたりして効率よくやっつけていこう。

攻撃アイテムのしびれ薬や魔封じの玉などは、できるだけ敵をためてから使うと得した気分だ。とくに各エリアの最後の部屋であるパークの部屋では、部屋脱出準備が整ってから、これらのアイテムを使おう。なお、アイテムは持てる個数が決まっているので、使わないものはいさぎよく老人にあげることも必要だ。このへんのかけひきは難しい。このほか、RPGに慣れている人はわかっていると思うが、パスワードをまめにとっていこう。一歩一歩進んでいくのが大事なことなのだ。急がば回れだよ。

てなわけで、この新作ゲームは非常におもしろい内容である。そのうえ、詩が流れていくデモ画面はまるでシネマしていて、一見の価値ありなのだ。これは感動もんだぜ。絶対に、キミの期待を裏切ることはないはずだ。

アイテムが重要な役割を……

▼この面はパズル面になっているんだ。慎重に！

- 宝箱
- 石碑
- 古文書
- ライフオブスター
- メタル
- 鍵
- 魔法の鍵
- 指輪
- バルバの至宝
- 黄金の像
- オーラパーツ

- シューター

- 魔封じの玉
- シビレ薬

高齢化社会の象徴 "ほこらの老人"

人のいいオジジ。なんでも教えてくれるから、いろいろ聞きだしてみよう

がんこジジイ。いじわるな性格だから、近づかないほうがいいかもしれない

新作フォーメーション攻撃っ!

今回紹介できなかったけど、近々こんなゲームも出てくる。今月の教えを、これ以降も生かしていってもらいたい。

RPG

ラプラスの魔

PC-88(mkII・SR)・FM-7
ハミングバードソフト

アメリカの片田舎にあるウエザートップ館は、村人の間でお化け屋敷と呼ばれ近づく者もなかった。

192X年、1人の男が大きな荷物とともに屋敷の中へ消えた。そしてある日――屋敷のそばで遊んでいた子供たちが、どこからともなく現れた奇怪な生物に殺された。とはいえ、そこには化け物の姿はない。この事件は大々的に報道され、そして屋敷の謎を解き明かそうとする人間が集まった。

彼らはすべて自分の第六感を信じていた――屋敷には必ずや化け物が……。職業は探偵、記者、霊能力者、芸術家、科学者といろいろだが、各々の才を生かせば化け物退治も可能にちがいない。

原作/安田均、音楽・小坂明子のコンビで贈る恐怖のRPGだ!

▲カラーでお見せできないのが残念。アップルのような美しさだ。

▲懐しい映画に見られるような酒場のシーン。ここでは何を聞こう?

アクション

闘いの挽歌

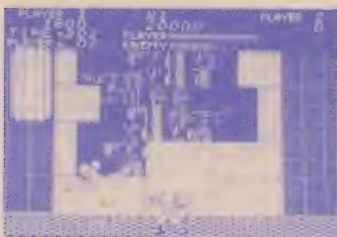
ファミリーコンピュータ
カプコン

闘いの挽歌がもうファミコンになるぞ。プレイヤーのキミは、剣と盾を上手に使い、剣王の住む城までたどりつかなければならない。

各ステージに隠された"命のハート"でダメージを回復し、さまざまなアイテムでパワーアップしながら、謎の剣王"アキレス"を倒し、早く平和を取りもどすのだ。乞う御期待!!

スポーツ

飛龍の拳

ファミリーコンピュータ
日本GAME

FC版飛龍の拳は、2部構成になっていて、少林寺修行編と世界格闘編に分かれている。このゲームで勝つためには、キミが主人公龍飛になりきること。つまり自分が戦うと同じくらいの動きが、ゲーム内でもできなくちゃダメなのだ。

世界大会には、各界の格闘技チャンピオンがそろっているから、ハンパじゃ勝てないぜ。最初はVSモードで、友達と修行するっていうのもイイかもね。攻撃のチャンスや防御のタイミングが表示されるから、瞬時に動く反射神経を養わないといけない。

年末商品のなかでは、こういう格闘技ものは、飛龍の拳だけだ。発売までちょっと間があるから、修行をつんでおこう。

◀これが世界大会出場者一覧だ。この他にも……

▼龍のようなものが、天空をかけめぐっていたのだ。

▲「あ、あなたは!」龍飛はムックリムクムク起き上がった。

シューティング

シルフィード

PC-88mkIISR
ゲームアーツ

▲左右の武器を選び分けて、より効果的にシューティング。速い!

シミュレーション

大戦略II

PC-98シリーズ
システムソフト

好評の大戦略シリーズですが、ユーザーのみなさんから多数のご意見とご提案をいただきました。それらを参考に、さらに味わい深い新しい大戦略を開発中です。

とくに要望が集中した海上ユニットを含む兵器の種類の増加を中心に、着々と進行しています。現在の構想では、各国の有名な63兵器のなかから64部隊が生産・オペレーション可能。マップでは工場、港、橋、湿地、要塞などの新しい要素を検討中です。その他、分散合流、遠距離射撃、広域マップ、移動可能領域のヴィジュアル化、マウスオペレーションなど、ーランク上級向きの仕上がりをめざしています。初心者の方は、現代大戦略で慣れてからプレイされたほうがよいでしょう。

（システムソフト開発担当）

▲敵味方の攻撃がリアル！ 新機能が充実しまくりっの"II"に期待。

シミュレーション

地球防衛軍

PC-98シリーズ
アートディンク

月や火星に多くの人々が移住するようになった21世紀末、未確認飛行物体の攻撃を受けた地球は、「地球防衛軍」を組織した。そして「敵」を全滅させる大役を任されたのが、総指令官であるプレイヤーのキミだ。

主要な戦闘は総指令官が独自の戦闘機を設計し、その戦闘機のコンピュータに戦術をインプットすることで行われることになる。これらの戦闘状況の監視、戦闘機の制御、情報の管理等は、すべて宇宙空母のコントロールセンターにいる総指令官によって指揮される。

地球を守れるか否かは、総指令官がいかに状況を把握し、各種の情報をもとにした戦略と、新しい戦闘機の設計プランを立てるかにかかっているのだ！

▲データが豊富ならリアリティだって！ SFものもここまできた。

アクション

迷宮組曲

ファミリーコンピュータ
ハドソン

このゲームの目的は、魔人に連れ去られた王女を救出すること。しかし、王女を救出するためには、ガードランド城の各部屋にひそむ7匹の魔獣を倒し、7つのクリスタルを集めなければならない。そればかりか、12のアイテムと秘密のアイテムも見つけなければならないからたいへん。

単純なアクションゲームかと思えば、そうは問屋が卸さない。いったん部屋に入ったら、鍵を取って扉を見つけなければならないし、上の階へ行くにもひと苦労だ。パズルゲームの要素もふんだんに盛りこんであるってことだね。

迷宮組曲をクリアするには、左記のアイテムをうまく利用しなければならない。

★お金　たくさんためてアイテムを買おう。

★ハニカム　LIFEメーターの上限が一つ増え、満タンになる。

★ハチスケ　バリアをはることができる。ただし攻撃を受けすぎるとアウトだ。

タイトル画面に、連射測定機能も付いていて、いろんな遊び方ができるよ。コンティニューもあるからね！

▼下からブロックをたたくと、ボーナスステージのアイテムが！

▲ある程度お金をためると、鍵が出現する。あとは扉だ。

▼扉を発見！ おまけにハチスケも出てきたぞ。

▲ここがお店。ヒントやアイテムを買うことができる。

アクション

夢幻戦士ヴァリス

PC-88mkIISR、FR、MR、X1turbo、F
(G)日本テレネット

▲字だけのタイトル画面ってえのも、なかなかおつなもんで。

▼「ずわ～ん」ついに登場したボス。どこに目をつけているの。

▲ヴァリスの武器は、火をふくソードだ。学校の前でエイッ！

AMショーも、回を重ねること24回。第1回のころには、ビデオゲームはなかったはずだね。

第24回アミューズメントショー

The 24th Amusment Machine Show

★AMショーレポート

●日本じゅうのゲームマシンが勢ぞろい！

文＝氷水芋吉
カメラ＝斉藤ふみお

「私たちはAMショーの顔です」と受付のお姉さんが言ったかどうかは定かでない……。

TRCでAMショー開催

去る10月7、8日の両日、東京は平和島の東京流通センター（通はTRCって呼ぶのさ）において、アミューズメントマシンショー、通称AMショーが開催された。

このAMショー、アミューズメント業界にとっては1年に1回の、いわば「お祭り」的イベント（AOUショーはどうしたかって？気にしないって!）。で、世界各地から、業界人――ゲームメーカーの人、オペレーターの人、ゲームマスコミの人、そしてその他のわけのわからん人など――が、来るわ来るわ！　これはもう文化祭のノリに近いな……というのはちょっと言い過ぎかな？　なんたって、このショーは本来、ゲーム業界の「新製品展示会」なんだから（ショーバイがらみなんでっせ、お客はん？）。……とはいうものの、基本的にこの業界は「遊び」を商う業界で、お客さんはボクらゲーマー。そしてお客さんに新製品の情報を流すのが、我らゲーム雑誌の役割……てなわけで、AMショーに行けなかった人のために送る「ビデオゲームラボスペシャル・AMショー特集」どうぞ！

コナミのお姉さんは、「ル・マン」をプレイする人の荷物を預かってくれた。なんとなくウレシイね。

モノホンのレースでもスポンサーをしているコナミ。サーキットをコナミのロゴが駆け抜ける!!

各ブースは？

モノレールの「流通センター前」駅を降りると、そこはもうTRC。AMショーの当日は朝から小雨の降る肌寒い日で、（免許取り消し間近だというのに）バイクで行ったボクは歯がガチガチになってしまったのだが……会場に入ってビックリ！　10時開場のところを11時に行ったのに、中はすでに人の海、海、海!!　とくにこのショーで初お目見えのゲームが展示されているメーカーのブースなど、まるでン年前にパンダを見に行ったときのようで（歳がバレる!）、動くことさえままならない。ましてやプレイすることなんて……。と

「源平討魔伝」のディスプレイ用マネキンは、正直いってコワイ！　あー、悪い夢見そう。

AMショーレポート

The 24th Amusment Machine Show

テクモのウサギはなぜ耳が折れているのか？ テクモTシャツ好きのSHOTANに聞いてみよう。

いうのは少々おおげさだけど、とにかく目立ったブースを、ボクがまわった順番に紹介していこう。

・ナムコ（やっぱりナムコがいちばん最初になっちゃうなぁ）

セガのブースでは、ゲームカードがないとプレイできない！ 受付でもらえるんだけどね。

ここでは「源平討魔伝（げんぺいとうまでん）」がメイン。ブースの外には、主人公の姿のマネキンや、何度見てもビビるプロモーションビデオなどが人目を集めていた（直営店などで見れるはず）。そして中には、ステレオスピーカー付きの「源平」がずら――っと並んでフリープレイ。しかし、発売直後だというのに、うまい人間が多いなぁ……。

・タイトー

ナムコの隣（となり）はタイトー。ここではなんといっても「ダライアス」が人を集めていた。3画面ディスプレイもさることながら、ヘッドホン端子付きのきょう体は、本誌「サウンドクラブ」の提案そのまま。これぞ未来のきょう体！

……でも、人気があり過ぎるから、プレイするまで10分ぐらい待ったんだよぉ!!

あれ、シートが動かないぞ？ なんて言ってはいけない。ロックオンはこれで十分スゴイんだから。

・ウッドプレイス

ここの「ファイヤートラップ」というゲームは、疑似（ぎじ）3次元クレイジークライマー消火ゲーム、といった風情（ふぜい）があってオモシロイ。もしかしたらヒットするかも……。とりあえず要チェック。

・セガ

このブースではなんと、先月号でも紹介された「カードシステム」が全ゲームに採用されていたんだ。これは、来場者は受付でゲームカード（テレホンカードみたいにお金の代わりになるカード）を受け取り、ブース内のゲームをプレイする場合にはそれを使うというわけなんだけど……画期的！ でも、セガのゲームはどれも人気が高くて（とくに「アウトラン」）10回使えるカードを、全部使いきれなかったのが残念だ。

3画面並列接続！ ふたり同時プレイ！ ヘッドホン端子装備！ オイシサいっぱいの「ダライアス」。

・アイレム

「帝国からの脱出」というロードランナーシリーズの続編は、なかなかオモシロイ。とくに、ふたり同時プレイができるというのは、オリジナルのロードランナー（もちパソコン版）にもなかったフィーチャー。しかし、1人で行ったボクは……。

・SNK

新作「怒号層圏（どごうそうけん）」は、人気が高く、ついにゲームできず。悲ピー。

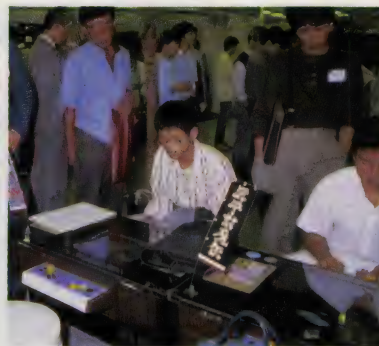
・コナミ

そして、ここの目玉は「WEC・ル・マン24」という、バリバリの体感レースゲームだ。回転するきょう体はハンパじゃねーぜ（おまけに人が多くて、待ち時間の長さもハンパじゃない）。待ちに待ってプレイした後、よろけてしまった。

全体的な印象としては、今年は新作、それも大作が多くて、これからのゲームセンターはなかなか期待できそうだ、ということ。しかしその反面、ヒットゲームの真似（まね）（?）というか、少々オリジナリティに欠けるものも多かったのが気になった。まあ、どれがそうとはいわないが、やはりゲーマーは、多種多様なゲームを求めているのだから、メーカーにはなお一層の努力を求めたい。ボクはマジにそう思っています。

なお、ゲームについての詳（くわ）しい紹介は、このあとのビデオゲームラボに載（の）ってるよ。

「ぼうや、ゲームうまいねえ。それ、おもしろい？」「オジサン、話しかけられると気が散るよ！」

ナムコ

文／大滝"邏美庵薔薇"雅少納言

ナムコブース

なんてったって源平討魔伝！

エスカレーターで2階の第2会場へ行くと、いきなり正面入口にナムコのブースが。やっぱりゲーム界の雄？ だなあなんて思いながらまわりを見回すと、話題の新作"源平討魔伝"が十数台ずらり！「気合いの入ったゲームだ」と㊖のT・S氏もかなり惚れ込んでいたようでした。今度はいったいいくらぐらいハマるんでしょうね？

まあ、それはさておいて、ブースの外側ではこの源平討魔伝のプロモーションビデオをながしていたんだけれど、これがほとんどイメージフィルムという感じで凄かった。なんたって実写の景清がモニターのなかを、ところせましとかけめぐるんだから。モニターのわきには、等身大の景清人形や、イメージイラストなども飾られ、まさに源平討魔伝一色って感じだった。

このほかには、アタリの「スーパースプリント」のパワーアップバージョン、「チャンピオンシップ・スーパースプリント」が2台。また、パボットを使った光線銃(ビームクロス)やお菓子をつかむクレーンゲーム「スウィートランド」、反射神経をさかなでする(?)ような「カンフー老師」などもビデオゲームに負けじと多くのプレイヤーを集めていたよ。

源平討魔伝

©㈱ナムコ

●ストーリー

一一九二年、闇は来たれり。闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族を率いて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇ノ浦に沈みたり。天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者より一人の豪の者を選ぶ。その名を"平景清"といふ。景清、ぷれいやなる異次元の者の布施により、地獄より蘇りたり。

安駄婆の語る平家復讐絵巻は、復讐に燃える平家の恨み節なのだ。

「景清よ。頼朝を討て」ボクはこのひと言に何か熱いものを感じる。

"ヒッヒッヒ"安駄婆の笑いが、冷たく三途の河に響く。

ゲームのバックグラウンド

祇園精舎の鐘の声、諸行無常の響きあり……なんてフレーズ、みんな知っているよね。そう、あの有名な平家物語の一節だ。たぶん中、高生BEEPERなら、個人的に読んだことはなくても古典の授業なんかで習ったことぐらいあるんじゃないかな。まあ、平家物語が、なぜ関係あるかは後述するとして、平家物語自体、知らないBEEPERのためにかんたんに説明しよう。

平安時代に栄華をきわめた平氏一族。しかし彼らは、そのあまりの行政のひどさに反乱をおこした源氏に追われることとなった。そしてついに壇ノ浦(今の山口県)まで追いつめられ、滅ぼされてしまった——。

今回紹介する"源平討魔伝"はこの話(の裏話？ といえる平景

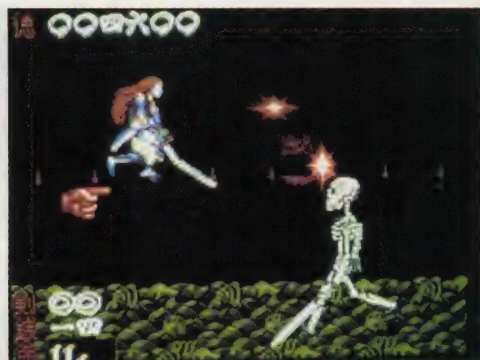
清の伝説をもとに脚色された人形浄瑠璃〝出世景清〟もしくはその改作〝壇ノ浦兜軍記〟をベースに作られたもので、源氏に滅ぼされた平氏のうらみを晴らすため地獄からよみがえった〝平景清〟を操作し、諸国をめぐりながら魔物を蹴ちらして、最終目的地、鎌倉で頼朝を討つというのが、そのおおまかな内容だ。

景清の操作方法

景清はればあにより8方向に移動し、右ぼたんで跳躍、左ぼたんで剣を振る。

さて、このゲーム、各国（ステージ）によってそれぞれ異なった3パターンの戦闘モードがあるんだ。基本的には敵を倒しながら右へ右へと進んでいき、鳥居に触れればステージクリアなのだが、ともかくそれぞれの操作方法の詳細を述べたほうがよさそうだ。

(1)右スクロールステージ

景清は4方向に動き、跳躍するとき斜めにレバーを倒しておけば斜めジャンプもできる（レバーの位置がニュートラルの場合は真上に跳びます）。また、ジャンプしたときに何回か連続してボタンをたたくと、跳躍力が増して高く跳べるようだ。ちょっと高めの段になったところでも、あきらめないでトライしてみよう。

それから、このモードで崖から下のほうに落ちてしまった場合、普通ならゲームオーバーになってしまうところだが、このゲームの場合はだいじょうぶ。〝黄泉の国〟へ落ちるだけですむんだ。しかしここには運命のつづらというものがあり、生のつづらを引かないと現世へ生還できないのだ（一種のロシアンルーレットだね）。もちろん死のつづらを引いた場合は……。だが、もっと確実に助かる方法もないことはない。それは、〝地獄の沙汰も金しだい〟ってね。

(2)巨大キャラ対決モード

このステージでは景清が大きめのキャラクターとなって登場し、強敵（義経、弁慶など）と1対1で対決する。操作は、レバー左右で景清が横に移動、レバー上で剣を上段にかまえ、下でしゃがむ。また、右なな上、左なな上にレバーを入れると、剣を上段にかまえたまま移動ができるぞ。もちろん、ジャンプを併用した攻撃も可能だ。

コツとしては、なるべく上段にかまえながら移動したほうが、進行方向から飛んでくるもの（矢など）をたたき落としやすい。また、強敵との対決ではしゃがんで戦うほうがいいみたいだ。そして、国によっては、とってもラッキーな旋風剣アイテムというのが出る場合もある。これは、一定時間景清の腕がグルグル回って攻撃力が増すという強力なアイテムだ。

(3)俯瞰全面スクロールモード

このステージは、（ガントレットのように）なめ上から見た景清を8方向レバーで動かし、他ステージ同様、右へ移動しながら鳥居に触れればよいのだが、場所によっては迷路のようになっていたりする場合もある。

それから、複数の鳥居がある場合は、触れた鳥居によってルートが変わったり、隠れステージに行ったりすることがあるぞ。

アイテムについて

では次に、画面左下に表示されている剣、銭、ろうそくについて説明しよう。

まずは地獄からスタート。右へ右へと進むのだ。要石には要注意！

〝色即是空!!〟骸はさけぶ。此奴は源氏の落人か？　それとも？

現世へはい上がった景清。まずは恨みの地、壇ノ浦から征伐開始！

ガントレットを思わせる上から見た戦闘モード。〝鳥居はどこじゃ〟。

鳥居によって君の旅路は変わる。上から山陰道、山陽道、南海道だ。

地獄から鎌倉までの道のり

地獄(1)→地獄(2)→長門

石見（義経）→出雲→伯耆（弁慶）→因幡（風神）→但馬→丹後（竜神）　美作（ボーナス）

周防（義経）→安芸→備後（弁慶）→備中→備前（琵琶法師）→播磨（竜神）　摂津（曲玉あり）

豊前（義経）→豊後→伊予（弁慶）→讃岐（雷神）→淡路（ボーナスステージ）

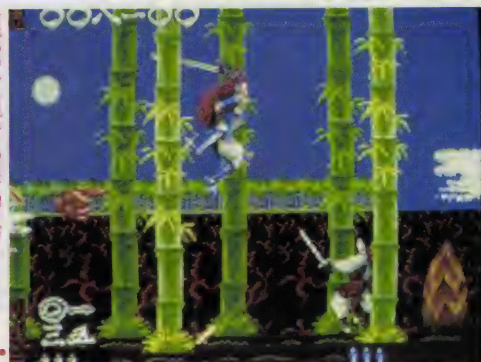
→丹波→山城（義経）→京都

若狭（義経）→越前（やたの鏡）→加賀（義経）→越後→上野　佐渡（ボーナス）　越中（やたの鏡）

伊賀（義経）→近江→美濃（義経）→信濃（くさなぎの剣あり）（竜神三つ首）→甲斐（弁慶）

大和（義経）→伊勢（曲玉あり）→尾張→三河→遠江

→駿河→武蔵（ザップあり）→相模（義経）（弁慶）→鎌倉（頼朝）

・**ろうそく**　これは、端的にいえば自分のバイタリティーなのだ。敵の攻撃をくらうと徐々に減っていき、やがては〝風前の灯〟となるのだ。ヒッヒッヒ……。もちろん、ワンステージクリアすれば、

竹林の中から現れたのは、憎き宿敵〝義経〟だ。さて、勝敗は!?

それなりに回復するし、アイテムによって、ろうそくの本数が増えたり、ステージクリアしなくてもゲーム中に寿命が延びたりする

〝おお〟狛犬の中から現れたのはすべしゃるふらっぐであった。

弁慶の弱点は、むこうずね。理由は各自考えるように。

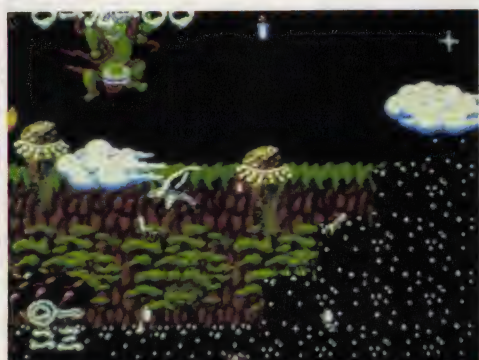
のだ。しかし、とくに要石（近づくと上下する結界の張ってある岩石。横に移動するものもある）につぶされたりすると、バイタリティーの減り方がはげしいので要注意。もちろん、ろうそくが全部なくなるとゲームオーバーだよ。

・**銭**　敵を倒すと出てくる〝銭アイテム〟の所持額を示すもので、ゲーム中に出てくるアイテムを買

ここは讃岐の国。巨大尺取虫と要石のWパンチに気をつけろ!!

鳥居を飛びこしていくと、そこはさながら地獄。雷神様、強し!!

おかげで、景清に天罰がくだった。あえなく〝風前の灯〟。

ったり（アイテムに触れれば買ったことになり、一定額を所持金からひかれる）、お地蔵さんに触れて徳（得点）に変えたりすることができる。

・**剣**　所持している剣の威力を表す。数値が高ければ高いほど強いわけだ。しかし、固いものを切るとこの数値は減り、銭アイテム同様、敵を倒して剣アイテムを取ることにより回復する。そして、三種の神器のひとつ〝くさなぎの剣〟を手に入れれば、剣のグレードダウンはなくなるのだ。

　と、基本説明はこんなものだ。説明の最後にちょっと触れたけど、このゲームで頼朝を倒すためには三種の神器が必要なんだ。それらがどのステージに隠れているかは、キミ自身で探してほしい。

　このほか、もちろんコンティニューモードもある（つづけなさるかね）。ただし、京都以降でコンティニューした場合は京都にもどされ、せっかく手に入れた三種の神器もある確率でなくなってしまうからあしからず。

とにかく、このゲームは歴史上のできごとをベースにしているので、ひとつの世界を感じるし、最近よくあるドラゴンを倒したり、お姫様を救い出したり式の西洋かぶれのアクションゲームにあきあきした人にはうってつけだ。さあ、みんなも頼朝を倒して歴史を変えよう!!

安駄婆はいふ。

諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器のほかに、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ。

源平討魔伝上巻　完

「お前の力はそんなものか!!」安駄婆にたしなめられ、以下次号……

日本物産

文＝たこぴー

日本物産ブース

注目の合体シリーズ最新作ダンガー

今回出展していたのは、新型の麻雀ゲーム。まあ、これは置いといて、究極のパワーアップゲームと銘うたれた「UFOロボ・ダンガー」を紹介しよう。

自機にパワーアップ合体パーツを装着、ロボットに変形、そしてロボットからUFOへ合体!! 自分のパワーアップにも、今までになかったものすごいものがある。そして異次元へ突入し、各異次元の要塞を破壊してゆくのだ（くわしくは、左の記事を見てね）。

それにしても、新型きょう体の発表など、つねに前向きの姿勢の日物には頭が下がるね。当日は、大勢のオペレーターやプレイヤーのなかに混じって、開発の方の姿も見られた。ステレオで〝ダンガー〟の音楽を流していたり、親切に質問に答えてくれたり、日物ファンのボクとしては、とってもうれしいひとときを味わうことができたんだ。

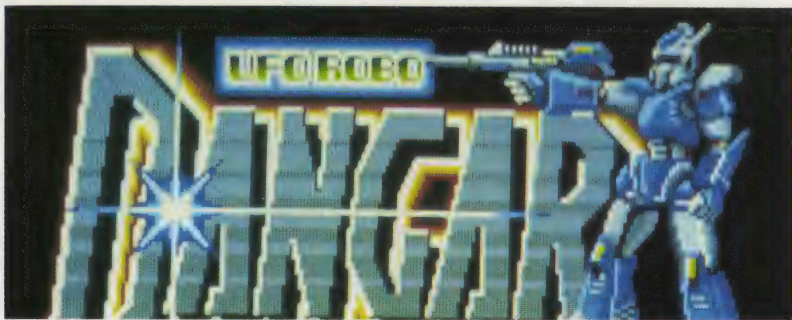
ダンガー

毎月、このビデオゲームラボを読んでくれてありがとう。ついに私たこぴーは一時お休みということになったのです。9億5千万のファンの皆さん、しばらくしたらまたもどってきます。

さて、それとは別に読者諸君におわびをしなくてはならない。というのは、今年の7月号で紹介した日本物産の「ダングル」。これがじつは、どこのゲームセンターにもないんだ。くわしくはいえないが、リフレッシュして登場したのが、このゲームなんだよ。

これがダンガーのスタートシーンだ。

ダンガー その内容とは

それではゲームの内容をちょっと紹介しよう。といってもダングルのときとさほど変わっていないので、編隊攻撃についてはパス。

ほかに変わった点をあげてみよう。まず、自機に飛行任務らしきものが与えられていて、前回1種類しかなかった魔界の画面が3種類にふえたんだ。そして、その魔界内部には大型の要塞3種類が待ちかまえているのだ!! それじゃワープホールに入らないとどうなるか? なんと、同じエリアをまた繰り返して飛ばなければならないのだ。とにかく、イヤでもワープホールには入らなきゃならないわけだ。そして各要塞を破壊すると、次のエリアに進むのだ。なかなか奥が深いでしょ。おっと、そこのキミ、点数かせぎをしようなんて考えないほうが身のためだと思うよ……フフフ。

1番パーツ破壊、波動ガン装着せよ!

ロボットにならなきゃ、はじまらない

操作は、8方向レバーとボタン2つ。1つはビーム発射、もう1つはテラクレスタでおなじみ、フォーメーションボタンだ。合体しているパーツの数と種類によって、フォーメーションも変わってくるぞ。さっそく説明していこう。

・**自機**
ビームの連続発射（かなりたくさん撃てるぞ）ができる。パーツが合体していないので、当然フォーメーション攻撃はできない。

・**2号機**（2番カプセル）赤色
合体すると、ビームの幅が広がる。

・**3号機**（3番カプセル）青色
合体すると、ビームの幅が広がる。

さて、フォーメーションだが、どちらか1つと合体しているときは、縦に分離して、「ファイター」時の2倍の弾数を発射できる。そして1、2号機両方と合体すると

海上を進むダンガー。敵機の弾をくぐりぬけて攻撃だ。

UFO2号機ドーム破壊! 合体してパワーアップせよ!!

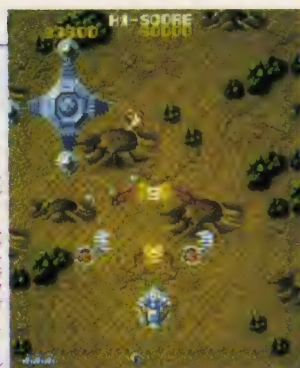
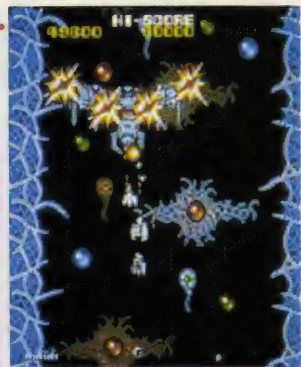
サイクロンスペイサー合体。うず巻き状の強力ビームで敵を粉砕!

ロボットに変化し、3倍の弾数を発射できるようになるんだ。

・ロボット（3機合体）

両腕をとばす。こいつは敵をつきぬける強力な武器だし、しかもレバーで左右に動かせるんだ。

・波動ガン（1番カプセル）緑色

ロボット形態で進んでいくと、このパーツが出る。取ってもフォーメーションには関係ないが、あとで重要なことが……。ちなみにカプセルを開けても、フォーメーションしてロボット形態でなくなると、このパーツは取れなくなる。フォーメーションは、このパーツを取ってからにしよう。

さらに進むと、地上にドームが見えてくる。このドームの中にはUFOパーツが入っているのだ（UFOとフォーメーションについては、来月くわしく紹介しよう）。ただし、ドームを破壊するには、普通のビームではダメ。波動ガンのパワーが必要だ。もちろんロボット形態でしか合体できない。と、いろんな制約はあるけど、UFOと合体し、敵を連続で撃破する快感はすばらしい。ぜひ味わってもらいたいものである。

ワイドビームレンジフォーメーションで、中型空母を撃破!!

異次元世界へ突入。たくさんのドラガードが来襲！

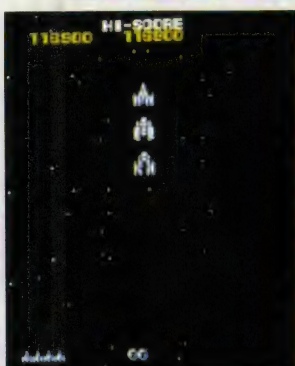
左右の翼（エンジン）を破壊後、本体を攻撃！ ドカーン！

UFO1号機合体完了。敵バリア戦闘機「ガルボ」編隊の出現だ。

さて、ちょっとここでレベルコントロールの話をしよう。このダンガーのコンピュータは、プレイヤーの現在合体しているパーツの数をつねに見はっていて、その数に応じて出現する敵のレベルを調節しているんだ。だから、合体しているパーツの数が多いほど、敵のレベルも上がるってわけ。でも、プレイしているとあんまり気がつかないから不思議だね。

ダブルスペイサーからエクステンドフォーメーションで、巨獣突破。

基本的には、出現するキャラは決まっているようなんだけど、確実にここにはこいつが出る、とはいえないんだ。でも、このことが逆にこのゲームのおもしろさの一つかもしれないね。

新たな要塞のオンパレード

ふたたび異次元世界へ!! 今度は何が待っているか……!?

きっ、気持ち悪いっ！ 火柱ブリザーが行く手をはばむ。

最後に要塞(ようさい)について説明しよう。

・ズール

こいつだけは、通常エリアで出現する。テラクレスタのチューボがバージョンアップして帰ってきた！ と考えてもらえばいい。連射とフォーメーションでいっきに破壊！

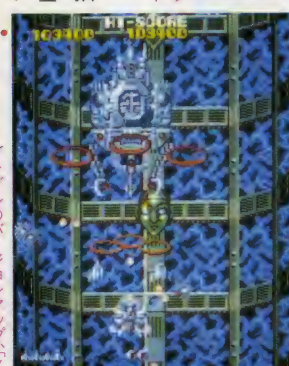
・バドー

こいつからあとの要塞はすべて魔界画面に出現するものだ。左右のミサイル発射口を破壊したあと、中央部へビームをたたきこめ。要塞の中でも、かなりかんたんに破壊できるほうだ。

このゲームでいちばん難しい(!?)空母「ガルス」。ひたすら撃て!!

3機分離ストレートフォーメーション。海上からザッパーが迫る！

・ガルス

むずい、カタイ、強い！ 3拍子そろったとんでもないやつ。全要塞中、いちばん難しい。ここでハマってしまうプレイヤーも多いんじゃないかな。しかし、ここが最後の砦(とりで)。気合を入れて撃ちまくろう。

・ノイド

最後の魔界で待ちかまえるのがこいつだ。両腕を撃破のあと、本体へ連射!! 大音響とともに、やつは爆発する。がしかし、それで終わりと思ったらあまい。やつの生命体である水晶玉が、上方へ逃げながら扇形弾を出してくるのだ。こんなのにやられたらここまでがんばった意味ないよ。スクロールアウトなどをして、うまく回避(かいひ)しよう。

7方向同時にレーザーを発射するUFO3号機だ。

とまあ、今回はとりあえずこんなところだ。来月はもっとくわしくキャラクター紹介などをやるぞ……おっと、そういえば私はこれで引退(いんたい)なのだった。ぐすん。

ダングルのバージョンアップ、「ノイド」。ワイドレーザー攻撃だ!!

妖魔忍法帖

●日本物産

発表前から話題騒然のゲームが、ついにボクらの前に姿を現した。日本物産の「妖魔忍法帖」だ。「また忍者ものですか～? かんべんしてくださいよ、もう」なんて声が聞こえてきそうだが、この妖魔忍法帖は、そんじょそこらの忍者ゲームとはわけが違う!

第一に、使える忍法の種類が今までのゲームにくらべてむちゃくちゃ多い! なおかつ、この場所にはこの忍法、というように、それぞれの忍法の必要性がきっちり決まっている。これもまた今までのゲームにはなかったことだね。そのうえうれしいことに、敵の攻撃一発ではミスにならず、ある程度のダメージを受けてはじめて一ミスとなる設定なんだ。

ゲームは、縦スクロール＋横スクロールの多重画面設定。プレイヤーは、8方向レバー（攻撃は16方向）と攻撃ボタン、および忍法ボタンで操作する。

また、ラウンドについてだが、こちらも地獄、海、墓場、超時空など、かなりたくさんのシーンが用意されている。一周するまでかなり楽しめると思うよ。

さて、さっき話した忍法について、ちょこっと紹介してみよう。

竜巻の術……プレイヤーのまわりに4つの竜巻を起こし、プレイヤーを守ってくれる。竜巻にふれた敵は消滅する。

破裂爆弾の術……放物線を描いて遠くまで飛んでいき、着弾点で爆発、一定範囲内の敵を倒す。

このほかにも、プレイヤーを助ける忍法がまだだたくさんあるぞ。

しかし、途中で待ちかまえる不気味キャラには、さすがのキミもたじろぐかも。でもそんなときも、勇気づけるBGM（聞いてると、思わず体が動いて踊り出してしまいそう）に助けられるはずだ。

不気味と不思議とがくっついた妖魔忍法帖。はたしてお姫様の秘密とは……?

ゲームスタートは、親兵衛が雲に乗っての邪鬼との空中戦。忍法火竜を使えば難なく突破

柵の通路では、忍者や砲撃隊が容赦なく攻撃してくる。早く順路を覚えて抜け出そう。

柵を越えても、なおかつ続く忍者の攻撃。お堂からも忍者は出てくる。

幻界の主、ピンパラに光の矢で立ち向かう親兵衛。邪鬼やゲルゾにも注意が必要だ。

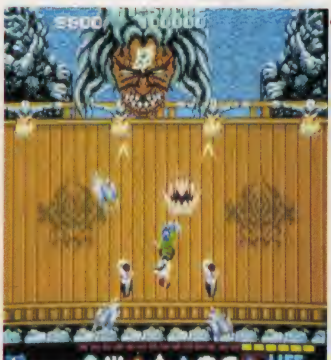
橋のむこうから、砲撃隊が攻めてきた。うかつに弾をよけると落ちてしまう。

海上では、怪魚ゾパンが襲ってくる。ここでの津波攻撃はかなり有効。

海を渡り、いよいよ敵の本拠地に上陸。忍者は竜巻でけちらし、早く静姫を救出しよう。

血の池の主、ズッグンとの死闘。ドグマを警戒しながら、大砲で一気に撃破!

親兵衛、砂丘地帯に突入。ここに出没するバルゼを倒すには、忍法がないと厄介だ。

光の剣士を呼びよせて、いよいよ首領玉梓に挑む親兵衛。もう後には引き下がれない。

とうとう本当の姿をあらわした玉梓。妖魔軍粉砕まであと一歩。気をぬかずに攻撃だ。

カプコン

文＝たこぴー

カプコンブース
BAMBOO、NIN氏を発見！

こちらは、カプコンブース。出展されていたのは、超神秘的ゲーム"アレスの翼"だ。おまけに、な、なんとファンにはうれしい、海外版も置かれていたんだ。「アレスの翼」の海外版に混じって、「ラッシュアンドクラッシュ」の海外版もあったよ。

ブースの外側のモニターでは、「アレスの翼」と「ラッシュアンドクラッシュ」のプロモーションビデオが流されていて、道ゆく人がみんな足をとめて、しばし見つめていた。

ちょっとあたりを見まわすと、おやや!? 昔BEEPで活躍していたスーパーヒーロー、BAMBOOさんとNINさんが2人そろって歩いてるじゃないか。何年かあとには、彼らのデザインしたゲームがゲームセンターに出まわり、みんなの目に止まることになるだろう。

開催中は両日とも、肩がぶつからずには歩けないほどの混みようで、さすがはカプコンと感心してしまった。さて、出展されていたゲームをちょこっと紹介しておこう。

・ラッシュアンドクラッシュ

村人と愛する妻子を取りもどすため、トップはザップタウンを目ざす。しかし、とちゅうにはザッパーの手下が恐ろしいワナを作って待ちかまえている。

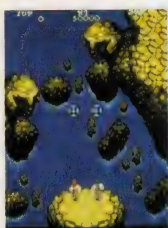
・アレスの翼

これについては、左の記事を読んでね。

アレスの翼

狂ったコンピュータを破壊せよ！

カプコンからふたり同時プレイ可能のシューティングゲームが登場した。翼を持ったプレイヤーが、空中、地上でつぎつぎと現れる敵に立ち向かいながら巨大コンピュータ"ダーク"を破壊するという内容だ。

ゲームは5つのステージからなっていて、各ステージは、基本的に縦スクロールの空中シーンと、横スクロールの宮殿内で構成されている。プレイヤーの操作は、縦スクロールのときは8方向に移動可能、2つのボタンは銃とミサイルだ。横スクロールのときは左右2方向に移動、ミサイルボタンはジャンプボタンになる。これを使って斜めジャンプもできる。

翼をつけて大空へ舞い上がれ

まずは、空中のシーンからスタートする。敵の動きのパターンをつかみ、飛んでくる敵をたたきつぶそう。格納庫やドームを撃てば、おなじみの"POW"も現れる。このパワーアップには5段階のレベルがある。

1段　スピードアップ
2段　スピードアップと2連射
3段　地上ミサイルの連射が可能
4段　カッターショット
5段　サイコパワーショット

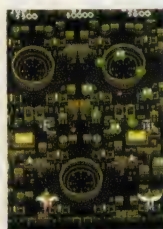
ただし、いくらパワーアップしていてもミスすればパワーアップを失ってしまうのであしからず。

2人の勇者が、今飛びたつ。行く手に待つものはいったい何か!?

あれやこれやしている間に、画面上に不気味な巨大人面像が現れる。近寄ると口の中に吸い込まれてしまうので気をつけよう。ここは落とし穴のようなものなのだ。

さて、巨大人面像を過ぎ、しばらく行くと3体の石像が現れる。このうちのどれかに、ボーナスステージに行ける入口が隠されているのだ。ぜひ入ってみよう。どうなっているかはキミの目で確かめること。

敵やられ役戦闘機との攻防戦!! ちなみに石顔面像は動くんだぜ。

ここに入るか入らないかは、キミの気分しだい。

こいつは、丸まっているときは殺せない。実体化したときに撃て／

さらに先へ進むと宮殿の入口が見えてくる。左右にそびえる2体の石像をミサイルで破壊しよう。うまく壊せればいよいよ宮殿のなかだ。ここで、はじめて出合うのが怪物だ。こいつを倒せば扉が開かれる。そこは、3階建ての通路になっていてトラップや障害物がたくさん待ち受けている。なんとか切り抜けていくと1ステージのボスが登場する。これをやっつければ1ステージクリアだ。2ステージも空中シーンから始まる。

巨人石像は地上キャラだ。照準を合わせて確実に撃とう／

空中シーンのヤマ場。高層建築の鳥の柱に注意／

空中シーンの最終防衛戦。手強い攻撃だ。石像の頭を左右破壊／

という具合にゲームは進んでいくのだが、じつはこれを取材したときはまだゲームが完成していなかったんだ。だから、ゲーセンに登場するときに内容が少し変わってしまうかもしれない。

石像の頭を破壊して、プレイヤーは大胆にも敵基地へ乗り込む。

これは2面の巨大顔面像。何があるかわからない。入るべし!!

空中シーン2面のヤマ場。港町がきれいにあらわれているね。

アイレム販売

文＝剣山龍一
協力＝へるぎ

アイレム販売ブース

ふたり同時プレイのロードランナーに人気集中！

アイレムのブースでは、「スペランカーII・23の鍵」と、「キスメット・イブ」、そして「ロードランナー帝国からの脱出」が出展されていた。

「キスメット・イブ」。これは占いをするマシンで、大きく分けるとひとり占い、相性占いがあるんだ。その中に人生占い、性格占い、センスなどといろいろな要素が入っている。実際に占ってみたんだけど、これがなかなかよくできているんだよね。自分でもびっくりするほどの結果が出たんだ。このマシン、ホテルのロビーやファミリーレストランなどに設置されるそうだ。たのしみだね。

そして、今回の目玉「ロードランナー帝国からの脱出」は、ふたり同時プレイも可能。全部で48面（ひとりプレイ30面、ふたりプレイ18面）の迫力だ。

また、今回のロードランナーには〝隠しレンガ〟と〝動かせるブロック〟という新しいエレメントや、ふたり同時プレイ用の新たなテクニックなども加わり、ゲームも一段と難しくなったようだ。詳しくは左の記事で……。

このほか、ブース内には「アイレム・ビデオゲームグラフィティー」といった感じの、全ビデオゲームのタイトルの年表があった。

今回のショーで、アイレムのブースはボクらゲーマーにとっては5本の指にはいる人気だったのではないだろうか。

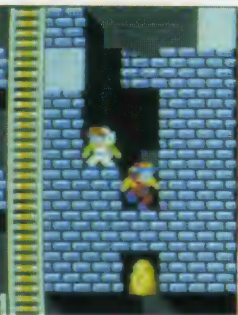
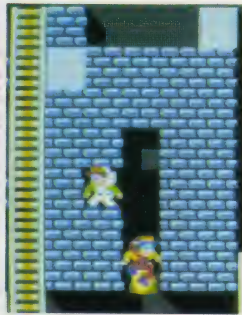
ロードランナー 帝国からの脱出

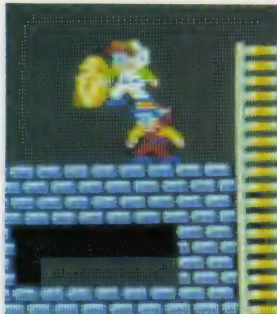
●ストーリー

「いよいよバンゲリング帝国を脱出するときがきた。しかし、バンゲリング帝国の城から抜け出すには数多くの難関を突破しなければならない。無事にここから逃れることができるか！ そして最後に残された秘密とは……」

こんなストーリーで始まるアイレムの最新作「ロードランナー帝国からの脱出」は、このシリーズ第4作目となったのだ。

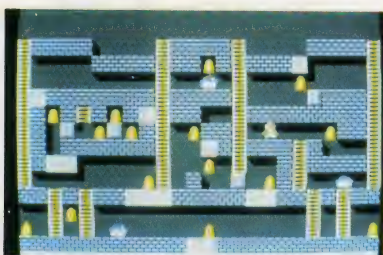
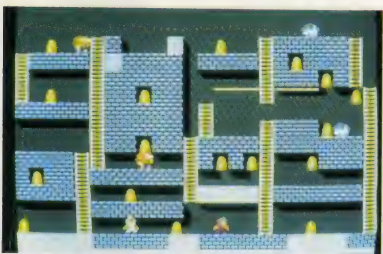
まずは面の構成から

それではここで前作と照らし合わせながら基本的なことを説明していこう。まず、ひとりプレイ用では従来どおり30面ある。つまり

いったい何をやろうっていうんだよ！

ふたりで協力すれば、こういうところにある金塊も取れるんだよ。

このゲームは3ラウンドで1つのブロックになっており、全部で第10ブロックまであるんだ。そして、3ラウンドクリアするごとに敵キャラクターが入れ替わっていく。今回のキャラクターは前作までのキャラとはまったく違うものとなっており、どのキャラクターもその性格が強調されていて、攻略のしがいもあるのだ。そして、毎度おなじみのテクニック（表参照）、3匹穴埋め通過、頭乗り、デッドロックなどはなぜか今回スコアがダウンしている。

これぞブレイクランナー。両プレイヤーのスピードは少し違うので注意しよう。

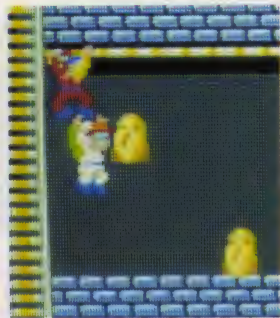
注目のふたり同時プレイだが、こちらは全18面。ひとり用とはまったく違った面の構成となっている。これら48面が、ボクたちロードランナーファンをエキサイトさせてくれるのだ。

ゲーム内容も十分に手応えあり

ところで、ゲームの内容は、前作「魔神の復活」のようにかんたん？ ではない。というのも、今までにない新しい〝ラウンド構成物〟が加わったからなんだ。これらに

ラウンド1
さあ、スタートだ。敵の配置もなかなかうまく考えてある。これじゃ2万点ボーナスは難しいかも!?

ラウンド1
ひとりプレイと違って、敵が1匹ずつなのでけっこう楽。けれど、ふたりの協力をお忘れなく！

前作との点数比較

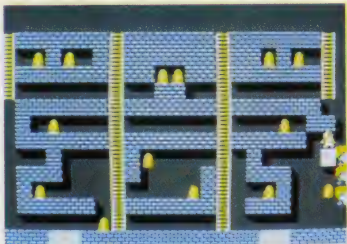
	前作の得点	今回の得点
(敵を閉空間に閉じ込める) 3匹穴埋め通過	3000点	1000点
頭乗り	1000点	500点
デッドロック	1匹につき1000点	なし

こうすれば、1段下の金塊も楽に取れる。このテクをボクは空中ブランコと呼んでいます。

ついて説明していこう。

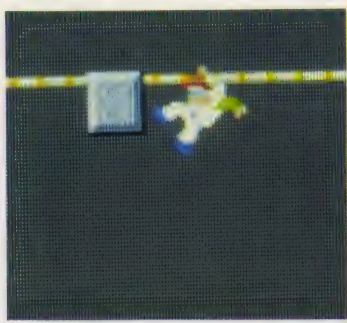
・移動レンガ

名前のとおりこいつは押すと動くレンガだ。初めて見たとき、ボクは「ロードランナーのパズル性をそこなってないだろうか」とさえ思ったのだが、実際プレイしてみると、そんな疑問もふっとんでしまうほどよくできたアイテムだということがわかった。当然のことだが、先へ進むにつれてこの技をこなす巧みな腕も要求される。とくに、第10ブロック（ラウンド28からラウンド30）の難しさは半端じゃないぞ。

・隠れブロック

金塊を取ろうとすると、いきなり出現する厄介なブロックだが、ないと困ることもあるんだ。たとえば、ひとりプレイ後半のある面では、一見、足場、敵、浮いている金塊しか存在しない。隠れブロックのことを知らないと焦るよね。

この写真をよーく見て下さい。そして本当のラウンド2と見比べてみると……。

とにかく、これら新しい構成物を使いこなせることがたいせつだ。

ふたり同時プレイがおもしろいぞ！

バーにつかまってブロックをキックすると、ほら、ドロップキック炸裂だ。

ところで、ふたり同時プレイだが、これもまたよくできているんだ。ふたり同時でなければできない新しいテクニックもあるので紹介しよう。

・ブレイクランナー

前作〝魔神の復活〟11面のテクニック（頭ごし金塊取り）をふたりでいっしょにやる技。

・空中ブランコ

ふたりで、バーに縦に並んでつかまる技。上のプレイヤーを動かすと、下のプレイヤーは上のプレイヤーにつかまったまま上といっしょに左右に移動できる。

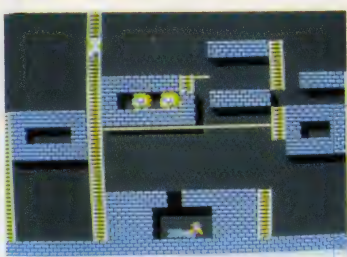
・穴掘り

ひとりで掘っても取ることのできない、埋もれた空間にある金塊を取るためのテク。絶対に必要だ。

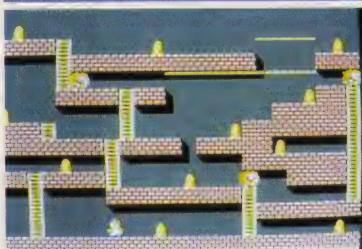
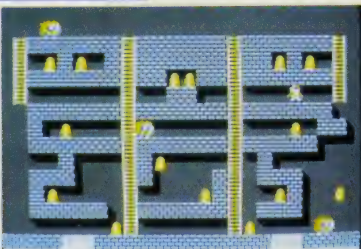
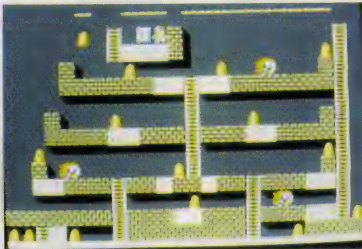
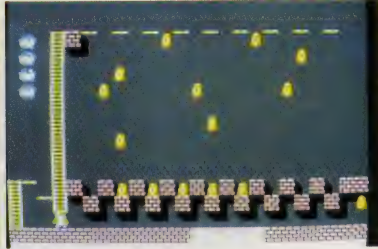
これらのテクを駆使してラウンドをクリアしてゆくのだ。

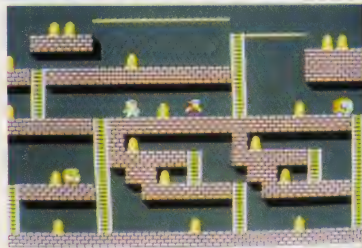
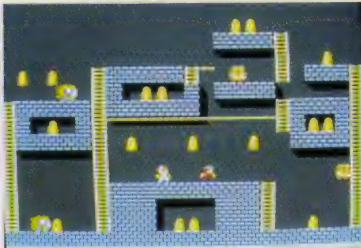
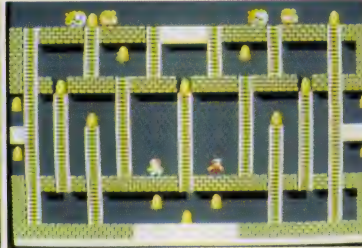
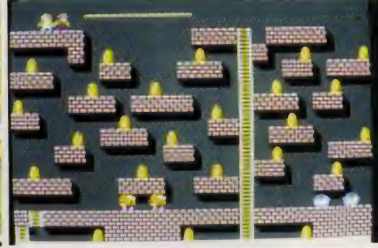
このほか敵の動きのパターンも、ふたり同時プレイではだいぶ変わったものになっていて、1つのラウンドにいる2種類の敵は、それぞれのコマンダーをマークしているんだ。なかなか手ごわいぞ。

また、ある面では1プレイヤーが上、2プレイヤーが下にいて2プレイヤーは上にあがれない。どうするかというと、1プレイヤーが黙々と宝を集めている間、2プレイヤーはただひたすら敵をやっつけるだけという、楽しい面（ほとんど地獄）もある。

とにかくふたりの協力なしには攻略できないことがわかってもらえると思う。

ふたり同時プレイでは、どちらかひとりしかラウンドクリアボーナスは入らないのだ。

「ロードランナー帝国からの脱出」のおもしろさ、少しはわかってもらえたかな？　BGMの乗りもなかなかよく、全体として明るい仕上がりになっている。そして、なんといってもひとりよりふたりでプレイするほうがおもしろい。だから、友だちを誘ってなかよくプレイしてみよう。全ラウンドをクリアした後のデモは……オッと。この先は、キミ自身で確かめてほしいな。

ひとりプレイ

ラウンド5
移動ブロックをうまく使わないとクリアは不可能だ。さて、どうしようか……。

ラウンド4
何だいこりゃ！　といいたいところだが、ラウンドクリア時には大きな変化が……。

ラウンド3
移動ブロックの登場だ。調子に乗って先のほうまで動かしすぎないように気をつけよう。

ラウンド2
どこかに隠れブロックがあるはずだ！　さーて、どこにあるのかなっ？　さがしてごらん。

ふたり同時プレイ

ラウンド5
とくに難しい面ではないけれど、1ヵ所だけ、ふたりで穴掘りしなきゃならないところがあるぞ。

ラウンド4
いかにも何かありそうな面。右に行くには……。当然わかるでしょうね!?

ラウンド3
ほぼ対称形のシンプルな面構成だが、敵の追跡が意外としつこいから注意しよう。

ラウンド2
ブレイクランナー、空中ブランコなど、ふたりプレイのテクニックを試してみよう。

コナミ

文＝南保風太郎

コナミブース

ピチピチギャルがお相手よ!

派手さにかけては、出展各社のなかでも最上級クラスだったコナミのブース。3人の"コナミギャルズ"(なかなか可愛い)がピッチピチのタイツ姿でWEC・ル・マン24のインストラクターとしてボクたちの相手をしてくれたのが、とっても印象的だった。

彼女たちが気になっちゃって、ボクの乗ったル・マンはコースをはずれまくって、ぐるぐると回りっぱなし!と、まあ、情けない結果に終わってしまったわけだけれど……。最後には、しっかりと記念撮影までしてきたり、とにかく楽しいコナミのブースには、人をひきつける何かがあったような気がする。

置かれていた数台のマシンは、どれも順番を待つ人でいっぱいになっていたんだけど、コナミギャルズがお目あての人も結構多かったりして!?

ブース内には、レースの実車も置かれていて雰囲気を盛り上げていた。

このほかの出展作品には、テーブルきょう体のジャッカルがあった。内容については、左の記事を読んでね。

全体としては、外人客にとても受けがいいようでした。

JACCAL

ジャッカル 特殊部隊

●ストーリー

過酷な訓練を受け、サバイバルのすべてのテクニックを身につけた特殊部隊ジャッカルに、ある日出動命令が下った。その指令とは、捕らわれているわが国の軍事的重要人物を救出し、しかも敵軍隊を全滅させよ、というものだった。

この要請に対しジャッカルのたてた作戦は、たった4人で敵地に乗り込むという、意表を突くものであった。しかも2台の武装ジープだけで、敵のドまん中を突っきろうというのだ。

はたして、この作戦は成功するのだろうか……。

捕虜を救出し敵基地を叩き潰せ

マシンガンと爆弾を装備しただけのジープに乗り込んで、敵兵や戦車をバンバンやっつける。途中、助けた味方の捕虜をヘリポートまで運べば、パワーアップだ。武器が強力になるから敵をまとめて倒したときの爽快感もたまらない。そして、敵の本拠地を目指し突き進む。

そんな内容のアクションゲーム、ジャッカルがコナミから登場した。いま流行の2人同時プレイもできるから友だちといっしょにプレイできるのがうれしい。まずは、基

ここからスタート。ヘリには先に行ってもらって、俺たちは後からゆっくり行くとしますか。

いくらなんでも、8人しか乗せられませんよ。それ以上乗せるには大型免許が必要なんでね。

建物を爆破すれば、捕虜の皆様がわんさかと。でもその前に敵を倒しておかなきゃね。

8人乗せたら、ヘリポートまで確実に降ろしている途中に動いたら、ボーナスが低くなるぞ。

本操作から行ってみよう。

操作はいたってかんたんだ

プレイヤーのジープは8方向レバー、武器は2種類のボタンで操作する。1つはマシンガン、もう1つは手榴弾のボタンで、共に8方向に発射できる。そして手榴弾のボタンには4段階のパワーアップがある。パワーアップするためには、白く点滅した捕虜に触れるか、緑色の捕虜を含む8人をヘリポートへ送る（このときボーナス得点も入る）かしなければならない。ここで4段階のパワーアップについて説明しておこう。

・1段　ミサイルに変わる。
・2段　ミサイルの射程距離が伸びる。
・3段　着弾点でミサイルが2つに炸裂する。
・4段　着弾点でミサイルが4つに炸裂する。

とくに4段目のパワーアップは、敵数の増える後半戦で有利だ。ただし、パワーアップ中敵にやられるとつぎに始まるときには、1段階パワーダウンするのであしからず。このほかミサイルは手榴弾と違い、直進するのでかえって不利になることもある。

ここはバルカンは通用しないから、炸裂弾で攻撃しよう。

敵地の全景だ。赤く見えるのはヘリポート　はたしてどこまで進めるか!?

古い石柱のてっぺんだけ色がちがうね　ということは、あまり近づかないほうがいいということ。

各ステージとその攻略法

戦場の地形は大きく6つに分かれている。

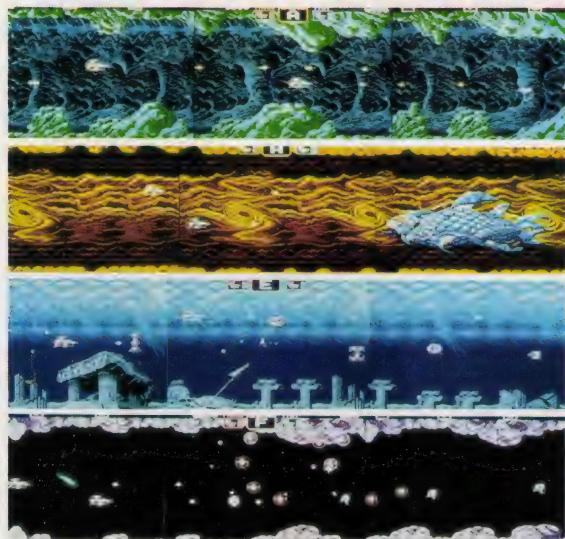
・ステージ1
川、遺跡、森の混合地帯だ。このあたりは敵の守りも手薄なのでウォーミングアップのつもりで気軽に進もう。歩兵はジープでひき殺すこともできるので敵弾の合間を狙って突進するのもいいかもしれない。収容所を爆破させ、捕虜を救出し、ヘリポートまで送ろう。1度に8人まで乗せられるので、なるべく多くの捕虜を1度に送ろう。そのほうが高得点になるんだ。

・ステージ2
遺跡のシーン。遺跡などの障害物で、自分の攻撃が邪魔されがちでかなり不利だ。あまり長居はせず、前進、また前進で素早く切り抜けよう。

・ステージ3
川のシーン。戦場を貫く川を渡りながらの攻防戦。誘導ミサイルの執拗な攻撃や、潜水艦からの意表を突いたビーム攻撃などで狭い橋を渡るのはけっこうつらい。

・ステージ4、5
谷間、崖のシーン。狭い渓谷の厳しい道が続く。落石や地雷に気をつけよう。さらに進むと逃げ場のない険しい崖の地形になってくる。このあたりでは敵砲台が土のうなどで覆われていたりするので、威力のある炸裂弾が有効だ。

・ステージ6
敵基地内。いよいよ最終目標の敵本拠地への突入だ。敵の数が多いばかりでなく、強力な最終兵器も登場してくるのだ。はたしてどれほどの威力なのか、まだ見たものはいない。

以上、かんたんな説明ではあったけれど、少しはわかってもらえたかな？　あとは、キミたち自身で腕を磨いてほしい。

潜水艦が水中からいきなりビームを。この写真を見れば、どこにいるのが安全かわかるよね。

追撃ミサイルの攻略は、ぐるぐる回りながら、バルカンを連射することだ。

ミサイルが砲台の前で左右に炸裂したのがわかるかな？　これなら障害物も平気だね。

The 24th Amusment Machine Show

第[illegible]回 AMショー出展情報

宇宙洞窟ゾーン。DARIUSはふたり同時プレイも可能だ。

キングフォルスAとの対決! 口の中にミサイルをぶちこめ!

ステージ3、海中ゾーン。波の合い間からさす光が美しい。

バンアレンベルトゾーン。同じステージもルートにより展開が違う。

タイトー

文/SHOTAN LTD

新しいタイプのきょう体だっ!

アルカノイド、バブルボブルと絶好調のタイトーブースは、人、人、人の人ざかり。オペレーターからマニアまで多くの人が集まっていました。というのも、今までのスクロール型シューティングゲームの枠を超えた「ダライアス」、老若男女誰にでもお勧めできる「アルカノイド」。そして、フェアリーランドストーリーの路線を受け継いだ? コミカルゲーム「奇々怪界」が出展されていたからだ。

このほかには、デパートの屋上などで見かける子供向けのゲーム、ピンボールゲームも2作出展されていたよ。

ダライアスのド迫力を見たか!

ドでかいきょう体に横長の画面、ふたり同時プレイ可能なシューティングゲーム。特殊なミラーで3つのディスプレイをぴたりと横に合わせているから、今までの3画面ゲームとは迫力がひと味違う。ゲーム内容は、地上用ボムと空中用ミサイルで敵を倒していくというもの。色つきの敵を倒すとパワーボールが出現して、ミサイル、ボム、シールドが次から次へとパワーアップ! 最大24段階までパワーアップ可能だ。

そして、各エリアのボスと対決する。魚形の要塞は7種(厳密には26種類)あり、持ち味もそれぞれ違うんだ。

ボスを倒せばコースの分岐点だ。上下にわかれるので、壁にぶつからないように進もう! 全部で26のエリアがあるそうだ。

いい忘れていたが、このゲームにはヘッドホンジャックも付いているんだ。ゲームセンターにお目見えする日が楽しみだね。

奇妙にして愛らしく 爽快にして悩めし遊戯なり "奇々怪界"

フェアリーランドストーリーの路線を受け継ぐコミカルアクションゲーム。みこ(小夜ちゃん)をコントロールして、妖怪を倒しながら七福神を救出するのが目的だ。おはらい棒とお札で、"はらったまきよったま"してゆくのだが、とうろうや地蔵をパタパタやると、「とうろう見つかったか」と言いつつアイテムが出てくるんだ。これを取って妖怪をつぎつぎと倒してゆこう。そして、天狗、雷神、山婆、キツネ、タヌキなどのボス敵と戦うんだ。タヌキは小夜ちゃんに化けてくるから気をつけよう。キミは七福神をすべて助け、宝船をとりもどすことができるかな!

巨大なお札でゆうれいをやっつけろ!

豆頭の投げる豆をかわし、お札を当てろ! 封神を解け!

火を吹く天狗。強いぞ! 弱点は頭だ。

セガ

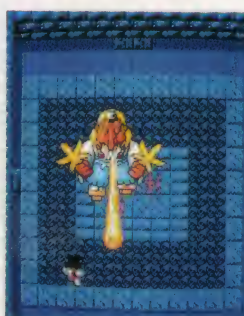
文/SHOTAN LTD

乗りまくりだぜ! アウトラン

AMショーのなかでも一番広いスペースだったセガブースからは、乗りのイイ、スプラッシュ・ウェイブのサウンドが聞こえる……。と思いきや、あっちからはマジカル・サウンド・シャワーが……。そう、ゲームセンターで大人気のアウトラン大量展示だったのだ! デラックスタイプ、スタンダードタイプ、コックピットタイプのマシンがたくさん置いてあったの

だが、30分並んでもプレイできないほどのこみっぷりだ！
詳しい内容は、先月号で紹介済みだけど、BGMもすごくGOOD。気分しだいで好きなBGMを決めてプレイしよう！

アウトランのほかには、シティきょう体のアクションファイター5台、また、ハンドルとウイリータイプのエンデューロレーサーがそれぞれ1台ずつ出展されていた。

ところで、このセガのブース、

これがウワサのゲームカード用のコイン(?)投入口なんだ

それにしても、ほんとうに美しい風景だね

他社のフリープレイとは違って、ゲームはすべてゲームカード（先月号参照）で動くようになっていた、ということにも注目しておきたい。

セガブースには、このほかカイロスの館（アルファー電子）やレジェンド（ホワイトボード社）というゲームも出展されていた。

データイースト

新きょう体に3本の新作

文／たこぴー

おやおや、今年のデータイーストは、テーブルの出展なし。そのかわり、背すじを伸ばしたままゲームができる新型のきょう体に、すべてのゲームが詰まっていた。出展作品をかんたんに紹介していこう。

・ブレイウッド

死の監獄の中から、迷路やわなをくぐりぬけて、とらわれの仲間を救出する。仲間を助けると武器の種類が増え、さまざまな攻撃ができるようになる。体力がなくなると、ゲームオーバーだ。

・ラストミッション

メインファイターを8方向レバーでコントロールし、パワーアップアイテムをうまく使って敵機を破壊する。絶体絶命のときは、すべての物体を消滅させるスマートボタンを使え。要塞は強敵だ!!

ファイヤーボールを容赦なく投げてくる　まるで、放火魔みたい！

敵に奪われた星を取りもどす最終指令がキミに下された

・のぼらんか

コミカルなキャラクターゲーム。プレイヤーを操作し、敵を撃ってフルーツに変えて取っちゃおう。使用限度の決まっている飛行パワーも上手に使おう。そして、木のてっぺんに待ちかまえるボスとは……？

努力と根性で頂上目ざせ　プリン姫を助け出せるか！

とまあ、この3本が出展されていたのだが、とくに〝のぼらんか〟はおすすめだゾ。友人のK氏は1日じゅうプレイしていたのだ。

キバツなセンスのデコで、これからも注目のメーカーだと思うよ。

辰巳電子

本格的3Dフライトシミュレーション

文／氷水芋吉

辰巳電子といえば、あの3画面ディスプレイの「TX-1」など、大迫力ゲームを作るので有名なメーカー。その辰巳が今回発表したゲームも、当然のことながら大迫力のゲームで、その名も「ロック・オン」。戦闘機に乗って、マシンガンとミサイルで敵をジャカスカ撃ちまくるゲームなんだ。

このロック・オン、本格的3Dフライトシミュレーションゲームと銘うたれているだけあって、他の3次元シューティングとは画面の作りがひと味違う。まず目につくのが、画面中央の目盛だ。これはHUD（ヘッド・アップ・ディスプレイ）と呼ばれるもので、自機のスピード、高度、方位、照準、そして敵機の位置などの情報を表示するものなんだ。

だいたいフツーのゲームだと、この手の情報は画面の端っこに表示されているのが当たり前。でも、それを読もうと思って視線をそらした隙に、敵に体当たりして「ドッカーン」じゃあ、はっきりいって浮かばれない。だけどHUDだったら、敵から視線をそらさずに情報を読めるので、それだけ戦闘に集中できるってわけなんだ。さすが本物の戦闘機のために開発されただけあって、HUDは便利だね。

HUDで自機の状況を把握しながらプレイするんだ

そんなわけで、HUDを駆使し、マシンガンと誘導ミサイル（タイトルの「ロック・オン」とは誘導ミサイルの照準固定のことなのさ）をビシバシ撃ちまくれる、3次元シューティングのニューウェイブ、ロック・オン！　戦闘機フリークの人も、そうでない人も、これで飛行機酔いを体験しよう!?

VIDEO GAME LABO SPECIAL

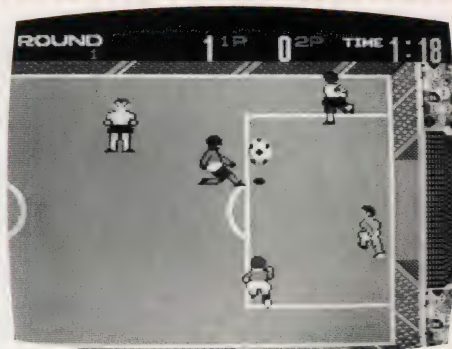
The 24th Amusment Machine Show
まだまだあるぞ！注目の最新ゲーム

文＝佳田佳

ユニバーサル販売

アメリカンサッカー

このサッカー、じつは日本ではなじみのうすい屋内サッカーで、今までのサッカーゲームには見られないルールが採用されている。まず、チームの人数。キーパーを含めて、なんとたったの3人！ ただしキーパーは自分でコントロールできないから、実際はふたりと考えていいだろう。

また、スライディングや体当たりで相手のプレイを妨害することができる。要するに反則がないということだ。そしてもう一つ、プレイをスムーズにしてくれる配慮として、ラインの上を壁で囲ってあることがあげられる。とんでもない方向へキックしてもボールははね返ってくるから、ラインアウトしなくてすむんだ。

まわりはすべて壁で囲まれているんだ。

操作は、Aボタン（キックとスライディング）、Bボタン（プレイヤーチェンジ）、そしてコントロールレバーで行う。ちなみに、ふたり用はVSモードになっているんだ。

はじめのうちはがむしゃらに突っこんでもなんとかなるので、ただただ前進あるのみ!! すでにゲームセンターには置かれているので、もう上手になってしまった読者も多いのではないかな。

SNK

怒号層圏

ついに出ました！ あの『怒』の続編、その名も『怒号層圏』。舞台は、今までお世話になった「戦場」からは一変して、亜空間モンスターワールドともいうべき未知の世界だ。トカゲやクモの化け物など、奇妙なモンスターがつぎからつぎへと攻めてくるし、最後に出てくるエイリアンは大きくて強そうなやつだ。

前作の『怒』とはっきり違うところは、なんといっても自分の使う武器を選べることだろう。マシンガン、バズーカ砲、剣、ブーメランなどがコース上のあちこちに落ちていて、それを拾うことで武器をチェンジできるようになっている。

おすすめ品は、剣とブーメランかな。剣は敵を切る以外に弾を打ち返すこともできるので、かなり重宝しそう。パワーアップも「敵を一掃する」、「動きを止める」など、このほかにもまだまだいっぱいある。また、前作の戦車にかわってキミを守ってくれるヨロイも出現する。

『怒』をきわめた人はもちろん、そうでない人にも楽しめる、この秋おすすめのゲームだ。

ジャレコ

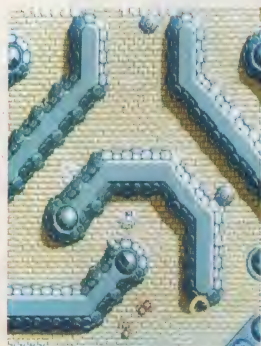
バルトリック

宇宙暦2049年。人類は平和だった。しかし人間の根底に流れる暴力性は、ある種のゲームを開発した。

戦争擬似体験ゲーム『バルトリック』だ。今、人々の間でひそかにブームを呼んでいる……。

操作は、8方向レバーと2つのボタン。Aボタンはビーム砲、曲射砲同時発射。Bボタンはジャンプだ。「ゼビウス」の〝テラジ〟を思わせる自機小型戦車を操って各ラウンドをクリアしてゆく、縦スクロールのシューティングゲームだ。

山場の敵を蹴ちらして、どんどん進むっきゃないね。

このゲームも最近の例にもれず、パワーアップアイテムがある。敵砲台に混じっている〝?ボード〟を曲射砲で撃つと、さまざまなアイテムが現れる。しかし、ときどき砲台が現れる場合があるので、墓穴を掘らないよう注意！ 中でも重要なアイテムに円盤型をした〝サブポット〟がある。これをつけるとななめにも発射できるので、自機を回転させながら連射すれば敵をいっきに粉砕できるぞ。またワープは、一定時間だけそのラウンドへ行き、あらかじめ要塞を撃破できるのでたいへん心づよい。スクロール、パワーアップ、デカキャラと3拍子そろったこのゲーム、どこまでランクアップできるかな。

サブポット装着！ 360度回転掃射で敵を粉砕せよ!!

ウッドプレイス

●ファイヤートラップ

火災をおこした超高層ビルを舞台に展開される、ビル登りアクションゲーム。プレイヤーの目的はビルの中で助けを求めている人々へパラシュートを運んでゆくことだ。

操作は、ツインレバーを交互に前後させてビルをよじ登り、ボタンで水玉爆弾を発射。火を吹いている窓を消火したり、落下物を弾き飛ばしたりするのに使えるぞ。ときどき消火したあとに〝パワー〟〝ジャンプ〟などの文字が出るが、これを取ると爆弾を左右にも発射できるようになったり、いっきに上までワープできたり、とても役に立つぞ。

プレイしてみた印象としては、以前大ヒットした〝クレイジークライマー〟に似ているといった感じがした。操作性がちょっと悪いのが気になったけど、かなり工夫をこらしたあとが見られる意欲的な作品といえそうだ。

ファイヤートラップ
手が滑ったら最後だよ

パニックロードのタイトル画面

●パニックロード

こちらはビスコの作品。11月上旬にお目見えする予定だ。

パステルカラーも鮮やかなピンボールゲーム。なんといっても、ボールの動きに合わせて上下にスクロールする画面が楽しい。

操作はカンタン。左右のフリッパーを動かすボタンが一つずつ、台を揺らすためのボタンが一つ。

このゲーム、キャラクターがカラフルでとってもかわいい。キノコやお地蔵さん、丸太やエンピツなどの多彩なキャラが、山や川、谷などあちこちに配置されていてちっともピンボールに見えない!?そこは賛否両論、意見がわかれるところだけど、ピンボールファンとゲーム少年、はたしてどちらの支持が得られるだろうか。

ウッドプレイスブース

サン電子

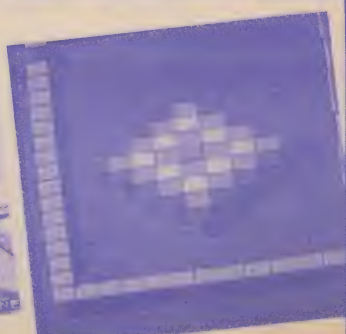
●ライオネックス

世界を操るマザーコンピュータ、ライオネックスが突如、反乱を起こした。サイボーグ戦士として立ち上がったキミは、はたしてライオネックスの攻撃をかわし、破壊することができるか……。

こんなストーリーで始まるアクションRPG風ゲームが、この〝ライオネックス〟で、任天堂のVSきょう体が使われている。迷路状のステージのあちこちに配置された敵基地をかたっぱしから破壊してゆくという形式だが、敵を倒すといろいろなアイテム（パワー回復とか武器類など）が出てくるあたり、なんとなくロールプレイングっぽいのだ。しかし、ビデオゲームにしては今ひとつ内容がものたりない気がするのは僕だけだろうか。

サン電子ブース

ビデオゲーム人気ベスト10

集計期間昭和61年9月1日から9月30日まで

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	1	アルカノイド（タイトー）	[illegible]
2	—	アウトラン（セガ）	[illegible]
3	5	スペースハリアー（セガ）	[illegible]
4	4	スーパースプリント（アタリ/ナムコ）	[illegible]
5	6	ハング・オン（セガ）	[illegible]
6	8	TX-1 V8（辰巳電子）	[illegible]
7	—	沙羅曼蛇（コナミ）	[illegible]
8	2	エンデューロレーサー（セガ）	[illegible]
9	—	怒（SNK）	[illegible]
10		源平討魔伝（ナムコ）	めざすは鎌倉。頼朝を倒すのじゃ！

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランドタイトー●東花園ウエスタン

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

2 アウトラン
3 スペースハリアー
1 アルカノイド

テレホビー族のひろば

読者の捜したおもしろ情報　担当　らぴゅ太

ゲーム小僧
ニカイドウマサヒロ
目が…
ラン
ラン
ラン
どうも目がさえちゃってねむれないなー
パッ
グ〜〜〜ッ

◀セガSG・SC・マークIII

マシンガンジョー

おもしろい隠れキャラがぞろぞろ

俺はジョー。これから全国のBEEPERに得点かせぎの方法を教えてやろう。

まず、面スタートのときのスコアの百の位が0、1、4、5のいずれかでなくてはならない。これらの数以外の場合には、その数にしてジョーを1人殺して始めればOKだ(もちろん、ジョーの残りがあるときのみ)。それができたら、1発目の弾で3番目に現れるザコを倒すのだ。そうすると、画面のどこかに隠れキャラが現れる。

1面……人魚　1万点
2面……女の子　3万点
3面……フルーツ　3万点
4面……魔女　5万点
5面……自転車　5万点
6面……天使　7万点

(北海道・山内くん)

1面。港に美しい人魚が出現!

戦場に女の子が!「危ないからむこうに行ってなさい!!」

棚の下段においしそうなフルーツが!「食べたいよォ〜」

日本の墓地に魔女!?「出るとこちがうんじゃない？」

セーラー服と機関銃の巻

各面の最後に出てきて、機関銃をあちこちにぶっぱなすボス。そのボスがセーラー服姿の女の子になるのを知っていたかな? やり方は詳しくわからないけど、点数に関係があるらしい。わかった人は、テレホビー族まで連絡を。

(東京都・なかたにっす)

ああっ! ボスがセーラー服少女に! いったい何があったんだあ。

ダンプ松本

リング画面なのに場外にいるフレッシュチーム

まず1人用でフレッシュチーム(1か2)を選ぶ。ゲームが始まったら、なるべく敵から離れて場外に降りる。すると敵も降りてくるので、少しダウンさせて、すぐリングに上がる(このときにフレッシュチームを右のほうに動かすこと)。すると敵も上がってくるので、その上がる瞬間にまた場外に出る。成功すると、敵はリングの上、フレッシュチームはリングの下で頭だけ出している、という画面になるよ。成功率20%。

(愛知県・鈴木進)

「ここはどこ？ 私は誰？」わぁー、古いネタ!!

北斗の拳

ケンシロウ無惨!!

この間、おもしろいバグを発見したので報告します。2面のゴッドランドの屋根の上で戦っていたときのこと、エネルギーがなくなりそうなので屋根から降りようとしたら、敵にキックをあびてケンシロウはやられてしまった。そのやられたケンシロウを見たとき、僕は思わずふきだしてしまった。なんとケンシロウは、上半身を空中、下半身を屋根に乗せたままで死んでいたのだ。

(東京都・ヨッサン)

ワンダーボーイ

キングにやられないで倒す方法

まず、エリア最後にいるキングのところまで行く。キングが出てきたら、なるべく近づいて、火の玉を投げるちょっと前(カンを働かせて!)に大きくジャンプする。そして一番高く上がったところでコントロールレバーの右を押す。そうするとキングの後ろに行けるのでオノをバンバン投げてやっつけよう。でも、残念ながら成功率は低いよ

(静岡県・鈴木貴三)

◀ファミリーコンピュータ

チャンピオンゴルフ

ゴルフボールが消えたぁ!?

これは友人のAくんと2プレイでゲームをしたときのことだった。Aくんが先にゲームを始め、ボールをグリーンの上に乗せた。ぼくも負けじと、ボールをグリーン上に乗せた。ところが、ぼくの乗せたはずのボールがどこにもない。Aくんのボールしかないのだ。バグだと思ってAくんのボールを打ったら、ぼくのボールが出てきた。な、なんと、Aくんとぼくのボールはグリーンの上でかさなっていたのだった。

(東京都・吉岡啓・13歳)

バベルの塔

インディーがカベの中に埋まってしまう

まず写真1のパスワード(バベルプロの42面)を入力して、写真2の場所まで行く。AまたはBボタンを押しっぱなしにし、魔法のじゅうたんが来るとインディーははじき飛ばされ、カベの中に埋まってしまう。でも、うまく操作すれば、カベからインディーを脱出させることもできるよ。

(神奈川県・小林浩)

写真1。バベルプロの42面のパスワードだ。

写真2。この場所で魔法のじゅうたんが来るのを待つ。

これが成功した写真。インディー君かわいそぉ〜。

特製オリジナルグッズがもらえる

「テレホビー族のひろば」にキミの見つけた㊙ハイテクを送ろう!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、ウラ技、バグなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の内容(やり方)は、なるべく具体的に書き、もし画面図解も[illegible]があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障させたりする技は[illegible]。なお、採用者全員にすてきなBEEP特製オリジナルグッズ(Tシャツなど)をプレゼントします。※[illegible]はすべてハガキに書き、左記まで送ってください。

〔送り先〕
〒101東京都千代田区神田[illegible]2-3-26 井関ビル
(株)日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集部
テレホビー族のひろば係

ビデオゲームハイテク情報

キミの知ってるおもしろい情報を待ってるヨ!

担当　風太郎

源平討魔伝　地獄のさたも銭しだい

自分が地獄（黄泉の国）に落ちてしまったとき、ラウンド途中に血の池があるから、その中に入ってみよう。するとオープニングで出てきたおばあさんが現れる。銭しだいで地獄から脱出できる（70から90くらいの銭が必要）。ただし、2回くり返すとできなくなってしまうぞ。

（ジョニー・5）

源平討魔伝　毒を取らない方法

琵琶法師が投げてくる鳥獣戯画の兎や蛙に苦しんでいる人も多いのではないかな。じつは、まったく毒を取らずにクリアできる方法があるんだ。

まず、琵琶法師が兎や蛙を出してきたら、レバーを上（プレイヤーは琵琶法師の方向）へ向け、立ち止まる。あとはタイミングよく剣で切っていけばよい。

（編）

沙羅曼蛇

沙羅曼蛇の6面で、グラディウスのビッグコアが出現したときの対策として、画面右上などの安全地帯にしばらくいればビッグコアは画面から消えるというのがあるけど、そのときに点数が加算されているのは知っていたかな？

（ジョニー・5）

スラップファイト　隠れテクあれこれ

その1　スタート時にボタン2つを両方とも押してレバーを右上に入れておくと、スピードが1つつく。

その2　同じくスタート時にボタン1つとレバーを左下に入れておくと、最初の敵に1万点加算される。ただし、これはゲームスタート時のみ。

その3　☆のマークを連続して取っていく。取った数が25個になったときに、自機の武器表示部がショットの場合、タイトーのゲームではおなじみの〝ヘルパー〟が出現し、自機を守ってくれる。ちなみにヘルパーは、2P側のレバーで操作する（ボタンを押しながらね）。

その4　自分の武器がショットの場合、27エリアの右はしと52エリアの戦車の上に「?」マークを出現させることができる。この「?」マークをさらに撃ち続けると、3000点のボーナスが入るというのは前にも書いたけど、自機で接触すれば、1UP。ヘルパーで接触すれば、1UP＋7万点となる。

その5　ゲームスタートから敵を1つも倒さずにきて、6エリア以上進んで死ぬと、ワープができる（24エリア分ワープする）。さらに、

- 6エリアで死ぬと→15万点
- 8エリアで死ぬと→18万点
- 10エリアで死ぬと→21万点
- 12エリアで死ぬと→24万点

以上の点数がボーナスとして加算される。

（愛媛県・徳田良平）

ソロモンの鍵　30ラウンドクリア法

「ソロモンの鍵」のラウンド30とくれば、かなり難度が高く、まともにクリアしようと思ってもとても無理。しかしワープすることにより、クリアは可能になる。

その方法は、まず自分のいる位置から下に降り、画面中央のタテに細く連なる石のすぐ右に自分を配置する。

そして、さらにそのすぐ右に換石の術を使って岩を作り、魔導師がその上に乗れるようにする。ここから先は、プレイヤーの実力にかかってくるむずかしいところなのだ。

まず、自分はジャンプしながら左の壊せない岩に向かって換石の術をかけ続ける（このとき、自分が下から1段目と2段目の岩の間にいるように操作すること）。

魔導師は自分に換石の術をかけてきて、数回やっている間に自分が岩を通りこして下のほうへ落ちていく。落ちたらレバーを右か左に傾けておくと、ドアから星が出てクリアする（くれぐれもスライムには注意）。

（宮崎県・中原聡）

アテナ　最終ラウンドの解法

まず、闘士の指輪（赤）、闘士の冠（金）、パンドラの箱または赤の水晶玉、イカルスの靴、導きのランプまたは生命の壺、イデの鏡、守護の竪琴、ペガサスの翼、Kの石盤、以上のアイテムを用意してもらいたい。また、青の砂時計もあるといい。

ダンテに会う前にわざとPOWを1ランクくらい下げておき、その後敵を殺した後に出る防具を巨大化するという方法もあるが、これは成功率が低い。攻略として、まず炎の剣が5回くらいは使えるのが望ましい。倒し方は、ダンテがいろいろな場所から武器を投げる前に、炎の剣を1、2回振る。その後頭が飛んでくるが、それをよけつつまた1、2回剣を振れば、ダンテは倒せる。炎の剣がないと、かなり戦いはきつくなるだろう。また、ライフフラワーもかならず取ろう。ちなみに弓矢は絶対に取らないこと。

（愛媛県・Ⓟ中森秋菜）

「ハイテク情報」原稿募集！

ゲーム小僧
ニカイドウマナヒロ
ねェ
買ってよ
ねェねェねェねェ
ほんとにしつこいんだから
いやんさ
いいかげんになさい
やめなさい やめなさい
やめなさいったら やめなさい
ねっ

1986ゲームBEST20

テレホビーゲーム編

ファミコンに押されっぱなしだったセガがおもしろくなって、来年もテレホビーゲームは期待できそう

今年のファミコンはRPGと〇メガソフトの大流行

担当　例年のように、今年もテレホビーゲームの傾向と、来年の展望について話してみたいんですが、SHOTAN LTDのみなさんよろしくお願い申し上げます。

SHOTAN　今年は、ファミコンではRPGタイプのゲームが流行りましたね。

MT・GOEMON　正統派では、ドラゴンクエストとか、ゼルダの伝説ね。ほかにも、ワルキューレの冒険、アイギーナの予言、スペースハンターのように、アクションゲームでもRPG的味付けをしたゲームが出た。

SHOTAN　シューティングものは出つくした感があるしね。でも、RPGとはいってもアクションの要素が強すぎて……という人もいるんじゃないかな？　どれも今一つアクションの枠から抜け出せていないんじゃない？

GOEMON　でも、ドラゴンクエストはアクション性も皆無だし、スタッフも超々一流で……。さすが天下のエニックス！　などといいながら続編の出来を期待するわたしでごじゃる。

担当　本当にドラゴンクエストの続編には期待したいね。

SHOTAN　あのスタッフならね。あと、今年の傾向としては、ディスクの大容量に対抗してROMでも〇メガソフトが続々出たね。たとえば魔界村……。

弥七　まーかせて！　ノーコンティニューで14面クリアできるものねー。

SHOTAN　JADOして？

弥七　とーぜ……ま、まさかそんなことはしないぜー。でも、あのゲーム、隠しコマンドさえ公表されなかったらねー。

GOEMON　あの例のラウンドセレクトね。

弥七　あれがゲーム発売直後に明らかにならなければよかったのにね。

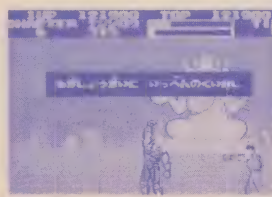
SHOTAN　あれ、デバッグ用じゃないの？　デバッグモードを無理に取ると、変なバグが出るという話も聞いたことがあるからね。

弥七　それはともかく、近ごろのファミコン本はどれも争って新作ゲームの隠しコマンドのオンパレード。あれじゃ、ゲームの寿命も短くなるし、ゲームをやる楽しみもなくなってしまう。本当に何考えて作ってんだろうね。理解に苦しむね。

担当　それはともかく、本題はどーなの？

SHOTAN　あ、〇メガソフトね。がんばれゴエモン！　からくり道中、テラクレスタ、スーパースターフォースetc。

▲超一流のスタッフがそろって生まれた正統派RPGドラゴンクエスト。

▲さすがゼビウスの人気には根強いものがある。スーパーゼビウス堂々3位。

▲やっぱり北斗の拳はセガだね。キミはこのラストシーンを見たか？

テレホビーゲームBEST20

総数5219

順位	ゲーム名	得票数
1	ファンタジーゾーン	1077
	やっぱり第1位。ラストシーンは涙なしでは語れない！	
2	ドラゴンクエスト	961
	続編も出るとのこと。RPGをメジャーにした1本	
3	スーパーゼビウス	380
	後味が悪いなー。あれさえ取ってしまえば後は……	
4	北斗の拳（セガ）	328
	わが生涯に一片の悔いなし！　映画的展開にかんどー	
5	バレーボール	319
	かんたんなコントローラー操作で難しいバレーがお手のもの	
6	グラディウス	291
	人気はあるけど、イマイチ売り上げは伸びなかったような……	
7	がんばれゴエモン からくり道中	278
	2Mのほとんどがマップ！　力み過ぎて今一つ……かな	
8	メトロイド	256
	初めはつまらないと思いつつやり込んでいくとこれが……	
9	ゼルダの伝説	251
	RPGタイプのアクションゲームでした。ウラもよかった	
10	スーパーマリオブラザーズ2	168
	前作の勢いをかってここまできた？　二番せんじの強み	
11	ワルキューレの冒険	162
	ゲームよりイメージイラストのほうがよかった	
12	機動戦士Ζガンダム	158
	名前負け？　わたしは何も書けない、書きたくない	
13	ソロモンの鍵	152
	パズル＋アクション＋隠れキャラ探し＝無難なゲーム？	
14	北斗の拳（FC）	107
	ファミコンがセガに負けたと思ったのはわたしだけでは……	
15	魔界村	106
	弥七曰く、ラウンドセレクトさえなければ……	
16	スカイキッド	86
	もともとファミコンを意識して作られた？	
17	ASO	56
	ファミコン向けにやさしくしすぎた？	
18	ワンダーボーイ	34
	やっぱりワンダーボーイはセガ？　冒〇島なんて……	
19	スターソルジャー	25
	そこはかとなく（？）ス〇ー〇ォースに似ているゲームだった	
20	テラクレスタ	24
	合体→分離のフォーメーションアタック！　BGMもグッド	

＊この順位は、1986年BEEP11月号の愛読者カードの得票数をもとにしました。

SHOTAN, LTD's Present
仮想スーパーカセットビジョンD.X.

CPU	コンパチビリティ保持のため、スーパーカセットビジョンと同じ
ROM	最大256KB（2メガソフト） カートリッジ
RAM	32KB
スプライト	何個同時においてもチラつかない 16×16ドット　1ドットごとに64色
グラフィック	256×128　1ドットごとに64色 スクロールは縦、横、斜め、部分ともに自由設定
ジョイスティック	アタリ仕様ジョイスティック 9ピン2トリガー ジョイパッド標準装備
サウンド	PSG×2 or FM音源 or PCM音源
ソフト	ナムコット・コナミ・タイトーなどのビッグタイトルゲームを出す!!
価　格	16,000円くらい
スロット	2スロット スーパーカセットビジョン用 DXオンリーのソフト用
オプション	キーボード(コネクタ) BASICカートリッジ

年末恒例 Beep読者が選んだ

年末にはちょっと早いけれど、今年発売されたゲームで、これはよかったというゲームを読者のみんなに選んでもらった。集計方法は、BEEPの読者カードを単純に合計したもの。さて、キミの意見はどうかな?

GOEMON これらのソフトは奥が深いね。なかなか終わらない。
SHOTAN ゴエモンは、力み過ぎだったんじゃない?
弥七 戦場の狼はどうかのー。
SHOTAN ファミコン風にアレンジされていていいとは思うよ。
GOEMON 悪くいえばガキンチョ向け。
弥七 このー!
担当 テラクレスタは?
SHOTAN かんどー。あのネーミングマーチがスタート前に鳴るんだもの。それになかなか凝っているし、できればマグマックスもあれくらい凝ってほしかったな。
弥七 あのスタート音楽。
SHOTAN そう。たーたった、たかたかたっ……ての
GOEMON ディスクゲームも増えてきたね。コナミからも悪魔城ドラキュラが出たし……
SHOTAN でも、ディスクライターの書き換えが……。
弥七 2ヵ月も先なんてやんなっちゃうよ。
担当 そーいえば、テクモもカプコンもディスクゲームに参入するみたいだね。
SHOTAN 知ってますって。テクモの第1弾はワールドカップでしょ。
担当 それ、キャプテン○として売るんだよね。
SHOTAN いーじゃないの、ゲーム名なんて。ただ“特訓編”なんてのがあったらスカだけどね。

▲任天堂のスポーツゲームはおもしろい。(編)にも中毒患者続出。

スーパーカセットビジョンはバージョンアップを!

担当 いきなり話を変えるけど……。
SHOTAN セガですか?
担当 いや、その、あの……。
SHOTAN スーパーカセットビジョンなんていいたくもないぜ。
GOEMON でも、今度ナムコットのゲームも出るでしょ。
SHOTAN 遅い! やっと気がついたか。
弥七 でも、フォントはいつものエポック文字なんだよね。
SHOTAN なさけなや、おまえの力はそんなものか。といいたい。
担当 そこまでいうのだったら、スーパーカセットビジョンはどうバージョンアップしたらいいか、仮想ハードを考えてみたら……。
SHOTAN やってみましょう(別表参照)。

健闘セガに来年も期待しちゃおう

SHOTAN 残るはセガですね。やっぱり、ファンタジーゾーン(マークIII)につきますね。
GOEMON 高度なハードと素晴らしいゲームデザインあってこそできたゲームですからね。もともとセガシステム16(注)のソフトを、マークIIIに移植するのはたいへんだろうね。

注　カルテットやファンタジーゾーン、ダンプ松本やアクションファイターなどの汎用基板。CPUは68000で、とっても高度。

SHOTAN そのチームが、今スペースハリアーを移植しているんだって、かわいそーに。
GOEMON 夜も寝ないで昼寝して頑張っているスタッフの方々に励ましのお便りを送ろう!
SHOTAN それはともかく、ファンタジーゾーンの出来がよかったからね(人によりけりですけどね)。あれでマークIIIもずいぶん売れたんじゃない?
弥七 たぶんね。
SHOTAN これならマークIII版のスペースハリアーも期待できそうだね。それにマークIIIの出来に引っ張られたのか、旧セガ(全機種)のソフトのレベルも上がってきたのはうれしいかぎりだね。

もっとユーザー本位のゲームを作って!!

担当 ページ数が少ないので、最後に一言ずつメーカーへの希望をいってよ。
SHOTAN セガさんはもっとビッグタイトルのゲームを移植してほしいね。グラディウスとか、バブルボブルとかね。もちろん、カルテットも忘れちゃいけませんよ。
GOEMON メーカーは、もっとユーザーの声に耳を傾けてほしいよね。メーカー本位ではなく、ユーザー本位のゲームをね!
弥七 以下どーぶん。
SHOTAN 本当に。メーカーは出せば売れる……じゃなく、ユーザーはこんなゲームを望んでいる……ということをもっと考えて作ってほしいね。

▲ファミコンで出たらどこまで売れたかわからないファンタジーゾーン

パソコンゲーム編

ファミコンにすっかり押され気味だったパソコンゲームも新作が目白押し。来年はどこまでパソコンゲームが盛り返すか!?

今年のパソコンゲーム業界は?

㊥ もう12月号なんて信じられないなぁ。今年もついに終わりだってわけだ。♬もーいーくつ寝ーるーとー、お正月ぅ!

㊞ ばーたれ! まだ原稿が残ってるんだから、そんなに浮かれてんじゃないよ。

㊥ はいはい。♬もー、いーくつ書ーくーとー、お正月ぅ(もうヤケクソ)。

㊞ 前置きが長いんだよ。早く「今年のパソコンゲームを振り返って」に入ろうぜ。

㊥ (急にマジになって)えー、今年のパソコンゲームの特徴をひと口にいうなら、MSXとPC-98の台頭(ゲームメーカーのことじゃないよ)が目立ったということが挙げられます。ゲームのジャンルでいうなら、アドベンチャー、RPG、シミュレーション、アクションの各分野で、出来のよいゲームが次々に発売されました、マル!

㊞ それじゃあ、今いったことを、順番に詳しく解説してもらおうか。

㊥ しょーがないなぁ……。

MSX・PC-98で大興奮!

㊞ まずはMSXからね!

㊥ えーと、今年はMSXゲームの当たり年だった、といっていいでしょうね。その筆頭は、なんといってもグラディウス。これはコナミの技術力の勝利だと、はっきり断言します。異論のある方は、BEEP編集部「コナミ技術力の勝利に異論があるぞー」の係までお手紙ください。

㊞ こらこら、勝手に係を作るんじゃない! 本当に手紙が来たらどうするんだよ。

㊥ 絶対来ませんって。だって、コナミの出すMSXゲームは、へたなファミコンゲーム、いや、かなりおもしろいファミコンゲームより、ずーっとおもしろいんですから。魔城伝説しかり、悪魔城ドラキュラしかりですよ。

㊞ いやにコナミに肩入れしてるなぁ。なんかもらってるんじゃねーのか?

㊥ ふっふっふ。

(ここで突然、モヘップ(13)出現)

㊦ ザナックもおもしろいですよ!

㊥ こらモヘップ、おまえ、まだそんなこといっているのか。こいつ!! こいつ!!

㊦ 痛い痛い! 殴らないでよぉ。……んもぉ。アラモやマジカルキッド・ウィズだって、なかなかよかったんですから。

㊞ ……。

㊞ ところで、なんでPC-98が台頭したのかな?

㊥ へっへっへ、よくぞ聞いてくれました。それはひとえにメルヘンヴェールIIのためですね。

㊞ こいつシステムサコムからも何かもらってるな!?

㊥ とんでもない! それはです

▶MSX版オリジナルの画面を加えるなんてさすがコナミ。グラディウス

▼キャラクターの可愛らしさでいきなり3位のα。

▲コズミック・ソルジャーの人気をひきついでヒット、覇邪の封印。

パソコンゲームBEST20 総数4661

順位	ゲーム名	得票数
1	ザナドゥ	1181
	余裕の1位。来年もシナリオIIで1位になれるか?	
2	グラディウス	455
	ファミコンより出来がいいとはさすがコナミ!	
3	α(アルファ)	429
	2次コンといわれようが、やっぱりアニメは強い!	
4	覇邪の封印	423
	独自のゲーム世界が構築されている。完成度も高い	
5	ハイドライドII	357
	広い世界に、魔法も使える。アクションRPGの秀作	
6	メルヘンヴェールII	308
	個人的には1位に推したい 98以外にも移植されれば……	
7	レリクス	307
	個人的には2位に推したい(?)。もっと早く出ていれば……	
8	三国志	306
	人材登用のシステムは新しい。根強い人気で第8位	
9	北斗の拳	186
	原作の人気だけではない……と思う。あだだ! あべし!	
10	ウイングマン2	148
	全編通じて遊びごころ満載。小技の使い方がニクイね!	
11	ファイナルゾーン―ウルフ―	123
	シナリオよし。雰囲気の盛り上げ方も、またよし	
12	プラスティー	81
	PC-98版に大満足! と、モヘップ(13)もいっていた	
13	ロマンシア(ドラスレJr.)	80
	ロマンシアはドラスレより出でて、ドラスレより楽し	
14	冒険浪漫	50
	アクションゲームに慣れていない人にもおもしろいぞ	
14	ロボレス2001年	50
	パソコン初の空中戦はロボットならではのアイデア!	
16	スーパーランボー	43
	ゲームはスピードが命……というわけでは……?	
17	摩訶迦羅	42
	日本通のアメリカ人に、ぜひプレイさせてみたい!	
18	A列車で行こう	34
	見た目は地味だが熱中できる。これぞゲームのかがみ	
19	現代大戦略	33
	これで徹夜した人間をボクは何人も知っている	
19	ロストパワー	33
	主人公がもと魔王で、人間になり下がったとゆー設定が新鮮	

※この順位は、1986年BEEP11月号の愛読者カードの得票数をもとにしました。

年末恒例

Beep読者が選んだ1986ゲームBEST20

◀複雑な謎で上級者にウケたハイドライドII。

ね、PC-98をメインにして開発しているメーカーってのは、ハードの制約が少ないぶんだけ、アイデア重視のゲーム作りをしてるというわけで、だからえーと、詳しくは今年の3月号「16ビットゲームを撃て」を読んでネ！

(編) うーむ、わからんヤツ。

(芋) でも、カサブランカに愛をも殺人倶楽部も、エリュシオンもカーマインも、現代大戦略も、対局囲碁もレリクスも98で開発されたんですよ。それを考えれば……。異論のある方は、「PC-98の台頭に異論がある！」係までお手紙ください。

(編) いーかげんにしなさい！

ADVが豊作だったね

(芋) 今年はアドベンチャーゲームがサモンでしたねー。

(編) 「サモン」とは何ぞや？

(芋) サモン豊作、なんちゃってー！

(編) おまえなー、しまいにゃ貧乏ゆすりするぞ!!

(芋) いやいや。ウイングマン2を筆頭に北斗の拳、α、殺人倶楽部、カサブランカに愛を、リ・バース、アステカII・太陽の神殿、賢者の遺言、etc.……。どれもボクらを楽しませ、そして悩ませてくれましたね。

(編) こらこら、ただ単にゲーム名を羅列しているだけじゃないのか？

(芋) いやいや、全部ボクの趣味ですよ。だって、今挙げたゲームはどれも「セールスポイント」といえる何かを持っているものばかりですから。ストーリーに凝ったものもあれば、驚異の画面といったものもあるし、操作方法が新機軸のものもある。あとは人工知能搭載ゲームの出現を松茸、じゃなくて待つだけですよ。

(編) なるほど。ところで他のジャンルはどうかいな？

(芋) 次に目立ったのは、シミュレーションですか。10月号で特集もやったばかりですし。

(編) おまえ、シミュレーションは苦手なんだろ。

(芋) それはいわない約束でしょ！　でも、そんなボクでも楽しくできたA列車で行こうは傑作でしたね。あと某ライター絶賛のオペレーション・グレネードなんか、よかったらしいですよぉ。それに、PC-88版や、パワーアップセットまで出た現代大戦略も侮れない。

(編) おまえ、何か忘れてないかい？

(芋) そうそう、忘れちゃいけない三国志！　あれはBEEPに掲載したデータが間違ってるって、各界に波紋を巻き起こしましたからね。でも、波紋を巻き起こすってことは、それだけ人気が高いという証拠ですから。

(編) ご迷惑をおかけしました。

アクションか、RPGか……

(編) さて、残るはアクションとRPGだけだが……。

(芋) ザナドゥ・シナリオIIやロマンシアはアクションなんでしょうか、RPGなんでしょうか？（早川浩氏が突然乱入）

(早) あれはアクションだよーん。

(芋) じゃあ、SeeNaは？

(早) アクションだよーん。

(芋) それじゃあ、アーコンは？　ギャルつぼクラブは？　レリクスは？　メルヘンヴェールIIは？

(早) おまえなー、そんなこと言って困らせると、幻想事典の単行本あげないぞ！

(芋) すいませーん。……というわけで、今年はウィザードリイ、ウルティマタイプではないおもしろいRPGが多数出たというわけですね。

(早) どーも、正統派コンピュータRPGのファンタジーにハマった早川です。

(モ) どうも、ニューウェイブRPGプラスティーにハマったモヘップです。

(編) どーも、原稿が来なくてハマった(編)です……じゃなくて、アクションはどうしたんだよ？

(芋) （だんだん収拾がつかなくなってきたなぁ、と思いつつ）えーと、ボクの好みでいうと、冒険浪漫やSeeNaなど、システムソフトのアクションものがよかったと思います。

(モ) えー、やっぱり今年はMSXですよぉ！　それ以外ではファイナルゾーンはよかったんですけどね。パソコン版スーパーマリオはナサケなかった。

▲2位を大きく引き離して堂々の1位ザナドゥ。

最後に

(編) それじゃあ、誌面も少なくなってきたから、最後に(芋)にひと言まとめてもらおうか。

(芋) 今年は、例のファミコンブームの影響かどうかは知りませんが、各ソフトハウスが「ファミコンに負けるものか！」といった感じで、気合いの入ったゲームを出したと思うんです。まあ、最近になってファミコンブームも静まってきましたけど、来年もこの調子で、気合の入ったゲームを出していってもらいたいですね。

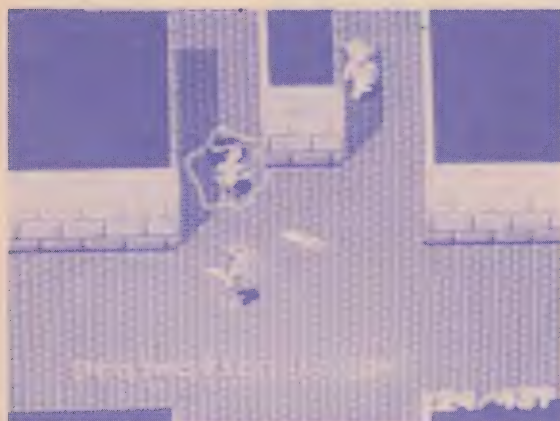
一同　ソフトハウスの方々、よろしくお願いしまーす！

ビデオゲーム編

振り返ってみれば、今年もビデオゲーム界は体感ゲーム、沙羅曼蛇、イシターと話題はつきなかった。さて来年は――

◀ビデオゲームにパスワード方式を持ちこんだ画期的ゲーム、リターン・オブ・イシター。

●登場キャラクター紹介

たちばなねぎぼう シューティングゲームがめっぽううまい。今まで出たほとんどのゲームを極めている。今はハレーズコメットにほれこんでいる。

じょにいーふぁいぶ トップレベルを競うほどの腕を持つスーパープレイヤー。

えいりあん BEEPに住みつく謎の不定形生命体。あるときはマークIIIを片手に飛び回り、またあるときは、カツカレーを食べている姿を見たものもいるという。

たこぴー 今回の司会。ビデオゲーム、ファミコンを問わず、ゲームならなんでもこなすスーパープレイヤー(かな?)。得意技は体半分を震わしてのけいれん撃ち

今年のビデオゲームはスペースハリアーで始まった!

たこぴー さて、恒例の「1986ゲーム総決算」ビデオゲーム編です。今日は、いずれも名のある(?)3人のトッププレイヤーの方にいいたい放題、いや違った、今年のビデオゲームを振り返ってもらおうと思っています。

さて、今年は……。

ねぎぼう (間髪をいれず)スペースハリアーでしょう!! まあ、あのゲームをのぞいては今年のゲームは語れませんよ。ムービングシート、ステレオサウンド、あっと驚くキャラクター、グラフィック……どれをとってもシューティングゲームの最高峰ですね。

たこぴー (多少圧倒された感じで)はぁ、ほかにはじょにぃーさんどうですか?

じょにぃー 平均的にみると、テ

▲素晴らしいグラフィック、めくるめくサウンド……どれをとっても最高。沙羅曼蛇。

ビデオゲームBEST20

総数4917

順位	ゲーム名	得票数
1	沙羅曼蛇	949
	(編)のグラ中は完成度が高すぎておもしろみに欠けるというが……	
2	リターン・オブ・イシター	917
	ただのモンスター殺害ゲーム? といったらいいすぎか	
3	アテナ	701
	BEEPで3ヵ月も載せたからとは思いたくないが……	
4	スペースハリアー	641
	なぜ1位じゃないの? というなかれ、SHOTAN	
5	ファンタジーゾーン	340
	このゲームでおこづかいの使い方がうまくなった!?	
6	エンデューロレーサー	168
	ライターのエルビスがやると、マシンも壊れそう……	
7	アルカノイド	143
	シンプル イズ ベストを証明した異色のゲーム	
8	アルゴスの戦士	110
	テクモの底力を見せたゲーム	
9	熱血硬派くにおくん	97
	今年のヒット&問題作だった	
10	怒	89
	今年躍進いちじるしかったSNKだが、このゲームは……	
11	ソロモンの鍵	70
	ボクが思うにパズル史上最高のゲーム	
12	ワールドカップ	68
	これもテクモのゲーム。基本がしっかりしている	
13	ワンダーボーイ	41
	キャラクターゲームで今年No.2の称号をあげよう	
14	ASO	40
	ついついプレイしたくなる不思議なゲーム	
15	メジャーリーグ	37
	スポーツゲームのうちでは今までで最高のゲーム	
16	ガントレット	35
	同時に4人でプレイできるのはいいけれど、つかれる	
17	バブルボブル	31
	こちらがキャラクターゲームのNo.1。奥が深い	
18	黄金の城	30
	キャラの動きの滑らかさ、剣の音のリアルさでマル	
19	闘いの挽歌	28
	なぜか今年のカプコンは印象が薄い。果たして来年は……	
20	サンダーセプター	22
	スターウォーズをナムコが作るとこうなる?	

*この順位は、1986年BEEP11月号の愛読者カードの得票数をもとにしました。

年末恒例 Beep読者が選んだ1986ゲームBEST20

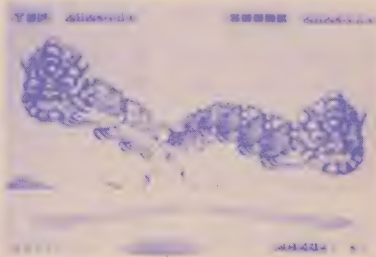
ラクレスタ、ワールドカップ、ガンスモーク、インディジョーンズetc.ですかね。そうそう、ロードランナーⅢやASO、カプコンのセクションZなどもあった。オペレータからみると、このあたりがいい線でしょうね。

たこぴー　（たじろぎながら）どおも、専門的な立場からの報告ありがとうございました。えいりあんはどうですか？

えいりあん　ギャラクティックウオーリアーズを忘れないでくれー　グラディウスと同じバブルシステムなのに……。

たこぴー　まぁまぁ、抑えて。

ねぎぼう　ボクは日本未発売のゲーム、大列車強盗にはホレたね　シューティングばかりのオレが、ひさしぶりに気に入ったゲームだもの。今は、千葉の市川と東京の蒲田にしかないんだ　ほかにもみつけたらレポートしてね（これはマジです）

◀可愛いキャラ、スーパーマリオ的な宝探しの魅力、アテナ。

▲マークIIIにこのグラフィック、この動きが再現できるか!?　スペースハリアー。

リターン・オブ・イシター、沙羅曼蛇…名ゲーム続々誕生

たこぴー　5月には、ダンプ松本とバルバルークの伝説も出ましたね。余談ですが、バルバルークはファミコンではアイギーナの予言と名前を変えて出ます。そして、6月にはいわゆるマニア待望のゲームが出ましたね。

じょにぃー　リターン・オブ・イシターですね。ほとんどのマニアをのみこんだ、ある意味ではすごいゲームですね。

ねぎぼう　いや、シンプルという意味では、アルゴスの戦士のほうがすごい。一般の人でもなじめるゲームを作らなくっちゃ。

えいりあん　それじゃあ、ボクは肩身が狭いなぁ。Mr.五右衛門なんて……。でも、ファミコンでウケたからいいんだ。

たこぴー　7月は名ゲームが続々と出ましたね。

ねぎぼう　沙羅曼蛇ぬきには話は進まないぜ。あの意表を突いた数数の攻撃。プレイヤーはいやがうえにも興奮した。

じょにぃー　エンデューロレーサーやスーパースプリント、サンダーセプターなどは、大型機種のわりにはまずまずでしたね。とくにサンダーセプターはすごい技術力で素晴らしい。その反面、シンプルなアルカノイドがウケたのは不思議ですね。

たこぴー　シンプルといえば、ひさびさのシンプルな戦闘ゲーム、ガルディアとダブルXミッションもよかった。

ねぎぼう　あと、アウトランもいいね。それに、すごい技術力の源平討魔伝もあった。

えいりあん　それをいうなら、スーパーデッドヒートをつくったMTJさんのバブルボブルも忘れちゃいけない。とっても奥の深～いゲームなんだぞっと。

たこぴー　こうして挙げていくとキリがないね。

AMショーは来年のビデオゲームを占う絶好の場

さて、AMショーの話題作にも触れてほしいんだけど……

ねぎぼう　ボクのおすすめは、UFOロボ、ダンガー。今回のショーでのシューティングゲームの最高峰だろうね。

▲ビデオゲームよりもマークIIIに移植して成功した？　ファンタジーゾーン

じょにぃー　ボクはウエックルマン24がいいね。ほとんどの人は、アウトランのほうがいいと思うかもしれないけど、本当のプレイヤーだったらコナーミ派になるね。だまされたと思ってプレイしてごらん、ソンはないと思うよ

えいりあん　ボクとしては、ジャレコのバルトリンク、いわゆるアーガスIIがおすすめだね。内容は、96ページのレポートを見てね

たこぴー　さすがに3人とも鋭いところを突いていますね。

ともかくどでかいゲームを作ってほしいね

たこぴー　では、最後に来年はどうなりそう？

ねぎぼう　そうだなぁ、もっとシンプルなものか、極端に高度な戦闘ゲームが出るんじゃないの。もっとマニアックなものがいいね

じょにぃー　そうだな。年々ハード自体もレベルアップしてきているし、来年もセガ、コナミがどでかいゲームをバンバン出してくるんじゃないかな

えいりあん　そおーだなー　大きいキャラクターをたっくさん使ったキャラクターゲームが出てほしいなー。でも、あんまりむずかしいと困るし、連射がいらないゲームがいい。

たこぴー　とまぁ、三人三様の予測が出ましたが、全体的にみるとどでかいゲームをもっとゲーマーは求めているようですね。さて、来年はどうなることやら。メーカーさん頑張ってください

INFORMATION インフォメーション

ナショナルのMSX2パナソニックA1

松下電器から「本格的なホームパソコン」と銘うった、MSX2パソコン「Panasonic A1（パナソニックエーワン）」が発売された。ゲームやオーディオ、ビジュアル機器としての使用はもちろん、通信、ワープロ、HAターミナルとしてなど、家庭内でのさまざまな使用を想定した拡張性を持たせながらも、一般家庭への普及を推進するため、2万9800円という超低価格になっている。

おもな特徴としては、カレンダー、電卓、伝言板など6つの機能を持つ「デスクパック」をROMソフトとして内蔵、2スロット、プリンタインタフェース、アナログRGB、コンポジット、RF出力を装備、さらに、MSXモデムカートリッジ、ビジュアルアダプタ、MSXマウス等をはじめとした豊富なシステム機器と実用ソフトがある。

問い合わせ●松下電器産業㈱（☎06・908・1151）

テラクレスタオリジナルサウンドトラック

BEEP10月号で紹介した「テラクレスタ　オリジナルサウンドトラック」は、ファミコン用テラクレスタのゲーム中に現れる3つの英文字を見つけた人にプレゼントされるというものだったが、今回は、3つの英文字がわからなかった人にも、そのカセットテープを安く提供しようというものだ。

このカセットは、テラクレスタのアーケード版、ファミコン版の音楽に加え、オリジナルのオーケストラバージョンが入ったものだ。

購入希望の人は、定価1200円と送料170円を左記の住所まで、現金書留で送ってほしい。

問い合わせ・宛先●〒630　大阪市北区天神橋1-12-9　日本物産㈱「テラクレスタ　カセットテープ」係（☎06・353・5211）

黒いジャケットのディスクはもう古い

フロッピーディスクといえば、最近カラーのものが普及してきたとはいえ、まだまだ〝黒〟というイメージが強い。そんななかで新しく発売されたのが「デコールディスク」だ。

このディスク、基本的には〝白い〟ジャケット。なぜ白いのかといえば、いままでのように黒をはじめとした色のついたジャケットでは、その上に絵を印刷するというのは難しかったが、下地が白ければすきな絵柄を印刷できるから。

つまり、目的やディスクに記録されている内容に合わせた絵柄を印刷することで、カラフルなオリジナルのディスクが作れてしまうのだ。

既製品には、6シリーズ全36キャラクターがあり、注文により印刷できる別製品も用意されているので、今後、見ているだけでも楽しくなるようなディスクがたくさんでてきそうだ。

既製品については、全国のパソコンショップ、百貨店パソコンコーナー、文具店などで発売中。

問い合わせ●㈱新進商会（☎03・453・1971）

J&P渋谷店冬のソフトフェア'86

恒例のJ&P渋谷店のソフトフェアが昭和61年12月6日から昭和62年1月11日（1月1日、2日、3日は除く）にかけて、「冬のソフトフェア'86」として開催される。

今回のおもな内容としては、各メーカー用ブースを設置して、新作ソフトを中心とした展示販売をする「新作ソフトFESTIVAL」、4F教室で新作ソフトの説明を行う「定例新作ソフト発表会」、J&P会員証と併用可能な「5パーセント割引券発行」、そして、「お年玉大吉200円割引セール」などを企画している。

新作ソフトも、年末から来年にかけて、続々と発売される予定なので、いち早く情報を得るためにも、またまた見逃せないフェアになりそうだ。

問い合わせ●J&P渋谷店（☎03・496・4141）

組曲ドラゴンクエスト

BEEP10月号でレコーディング風景を紹介した「組曲ドラゴンクエスト」が完成し、レコード、カセット、CDの各メディアで発売された。

A面には、ファミコンに入っている8曲をベースにクラシック風に編曲し、東京弦楽合奏団の演奏により構成・収録されている。また、B面には、ファミコンの音源による、ストーリーに沿った展開のメドレー版と、シンセサイザー・バージョン（FM音源によるリメイク版）が収録されている。

いずれも、作曲・編曲とも、ファミコンのオリジナル曲を担当したすぎやまこういち氏によるもので、独立した音楽として、さらにクラシック音楽の素晴らしさを味わえる音楽として、完成度のたかい仕上がりになっている。

また、付録には、各楽曲（8曲）の譜面／すぎやまこういち氏、行方洋一氏による解説、ドラゴンクエスト・ロゴ・ステッカーがついている。

価格は、LP、カセットが2500円、CDが3000円。

問い合わせ●アポロン音楽工業㈱（☎03・353・0191）

ソニーのMSX2 3機種新発売

ソニー㈱からMSX2の新機種3種類が発売される。

1つは、10月21日に発売された「HiT BiT PRO」シリーズの「HB-F9（ホワイト）」（14万8000円）で、メインRAM256キロバイト、3・5インチ1メガフロッピーディスク2基を搭載、日本語ワープロソフト「WORDSHIP」とオリジナルマウスが付属した本格派。

2つめは、「HB-F1」（11月21日発売）。ビデオRAM128Kバイト、MSX2対応内蔵ソフト、各種出力インタフェース、2スロット等を実装。MSX2として十分な機能を備えた上、ゲーム等の実行速度が変えられるスピードコントローラーとポーズスイッチを装備して3万2800円という超低価格版。

そして最後は、「HiT BiT PRO AV」シリーズの「HB-F900（ブラック）」。内容的には、価格も含め最初に紹介したホワイトタイプのものと変わらないが、同時発売のAVクリエーター「HBI-F900」（6万4800円）と組み合わせると、フェイドイン／フェイドアウト、音声ミキシングなど本格的なビデオ編集が可能になる。

また、カラーディスプレイテレビ「CPV-14CD2」（8万9800円）も発売されている。

問い合わせ●ソニー㈱（☎03・448・2054）

TDKから3・5インチディスク高密度タイプ新発売

TDK㈱から、3・5インチマイクロフロッピーディスク高密度タイプ「MF-2HD」が発売された。

このディスクは、アビリン磁性材の超薄膜コーティングにより、高密度、大容量化を可能にしており、電子線硬化バインダを本格採用（特許出願中）、2000万パス／トラックという耐久性を実現している。

また、ディスクベースに耐熱収縮処理を加え、高温環境下で起こりやすいトラッキングずれを最少限に抑え、高温信頼性も向上させている。

今回は、フォーマット済みとアンフォーマットの2種を発売。価格はそれぞれ1枚2450円。

問い合わせ●TDK磁気テープ営業事業部（☎03・278・5058）

手描きで図形入力ができるマウスタブレット

NECのPC-98シリーズに手描きで図形入力するためのマウスタブレット「エプソンBS-20」がエプソン販売㈱から発売された。

これは、同社のアスキーシリアルマウス準拠の「エプソンMT-20」の姉妹機で、NECのバスマウスに準拠したマウスタブレット。

普段使っているペンで書くのと同じ感覚で文字や図形を入力できる装置で、入力面に強化ガラスを使った透明のタッチパネルを採用しているため、表面にキズがつかず、専用ペンの他、シャープペン、ボールペンなど、どんなものでも使用でき、原稿を下に置いたなぞり書きも可能。

マウスでは難しかったサインや繊細な描画の入力、細かい作業などがかんたんに行えるうえ、NECのバスマウス準拠のため既存のソフトが即利用できるのが魅力。

対応機種は、PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV、PC-98XA。

価格は1万3800円。

問い合わせ●エプソン販売㈱（☎03・348・7121）

2メガバイトのフロッピーディスク

住友スリーエム㈱では、記憶容量が2・0／1・6メガバイトの3・5インチ高密度マイクロフロッピーディスク"スリーエム"MF／2HDマイクロフロッピーディスクを発売している。

このディスクは、磁性体のコバルトフェライト複合結晶化ガンマヘマタイトを高保磁力化するとともに、磁性層の厚さを0・9ミクロンという超精密磁性層化し、高密度化を可能にしたというもので、高精度メタルハブと強化磁性層LLディスクの採用により、1000万パス／トラック以上の耐久性、信頼性を実現している。

価格は、1枚2450円。

問い合わせ●住友スリーエム㈱（☎03・709・8111）

ポケットコンピュータ用メカトロトレーニングセット新発売

太洋工業㈱から、メカトロトレーニングシステム教材の関連商品として、"ポケットコンピュータ用メカトロトレーニングセット"が発売される。

これは、シャープのポケットコンピュータとメカトロトレーニングシステム教材を接続して、機械制御の初歩から幅広い応用までの実習ができるというもので、次の5種類のモジュールが発売される予定。

①制御入出力セット（組み立てキット1万2800円、完成品セット1万6500円）。②ミニ入出力ボード（組み立てキット3100円、完成品セット3700円）。③入出力ボード（完成品セット1万1000円）。④RS-232Cボード（完成品セット7600円）。⑤EEP-ROMライタボード（完成品セット1万円）。

ポケットコンピュータの適応機種は、シャープ㈱のPC-1416G（学校教育専用）PC-1460など（一般用）が使える。

発売は①、②が11月中旬、③〜5は12月中旬を予定。

問い合わせ●太洋工業㈱（☎0584・81・5300）

目を大切に！"ファミコングラス"

ファミコンに限らず、ゲームに熱中すると、ついつい時間を忘れてプレイしてしまう。しかし、その間"目"のほうは、ジッと画面を見つめているわけで、とても大きな負担がかかっている。

そこで、その目への負担を少しでも軽くしようというのが"ファミコングラス"だ。

ちょっと見ただけでは、ただのメガネか、うすい色がついたサングラスといった感じ。しかし、自然環境設計といわれる、目のカーブに合致したレンズカーブ設計により、バランスを取りながら、目の疲れを防ぎ、また、有害な光線や紫外線からも眩しさを軽減してくれる。

ファミコンでゲームをするとき以外にも、パソコン操作をしたり、長い時間TV画面を見る必要があるときには、ぜひ使いたいものだ。

ただし、この"ファミコングラス"をかけているからといって何時間も続けてTV画面を見ていると、やはり目に負担がかかるので、ほどほどにね。

種類も男女共用6タイプと前掛式の計7種類と豊富。度付を希望の場合は、1週間程度で製作してくれるとのこと。全国有名百貨店、ファミコン取扱店で発売中。

問い合わせ●㈱オプトジャパン（☎06・942・2446）

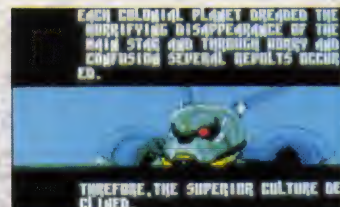
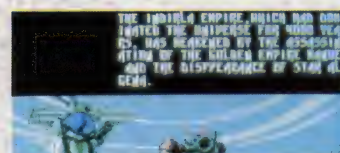
徹底研究 スペシャル I

「ディーヴァ」は新しいジャンルを確立できるか!?

by　たけじゅん

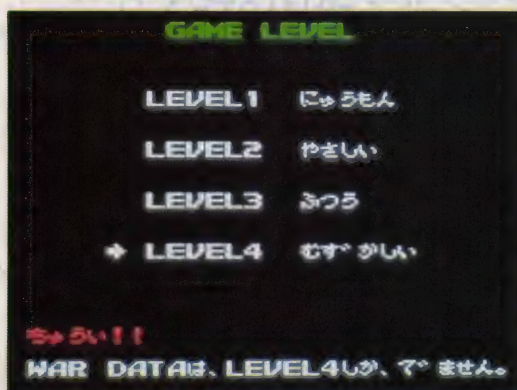
- T&Eソフト／東芝EMI
- PC-88SR以上専用(5'2D、2枚組)／7800円
- FM77AV専用(3.5'2D、2枚組)／7800円
- X1シリーズ(5'2D、2枚組)／7800円
- MSX2(3.5'2D、1枚)／7800円
- 以上11月末日発売(AV用は12月発売予定)
- ファミコン(1メガROM)／5500円(12月5日発売)
- MSX(2メガROM)
- 他1機種(未定)　以上来春発売予定

くわしくは、「T&Eテレフォンサービス(052・776・8500)」で

最近巷をにぎわしている「ディーヴァ」とは、いったいナニモノなのか？　そんな疑問をすべて解決しようとするのが、今回の徹底研究スペシャルIの目的である。そして、このコーナーを読み終わったとき、キミは宇宙の戦士に変わっているだろう！

↑このオープニングデモでは、目や頭のレーダーが動くアニメ処理!!

↑左のモビルスーツからボワッと空気を排出するところがGood!!

果たしてディーヴァとは…

ディーヴァとは、もちろんゲームのことである。そのジャンルはアクティブ・シミュレーションウォーゲームという聞き慣れないもの。かんたんにいえば、アクションゲームとシミュレーションゲームが混ざったゲームということなのだ。アクションゲームは説明抜きでも理解できると思うが、シミュレーションはファミコン少年にはあまり理解されていないと思うので、そのへんから説明しよう。

シミュレーションとは現実に体験できないことを疑似的に再現すること、つまり戦争なんかを兵力や地形データをもとにコンピュータや模型、ボードなどを使って再現することである。

↑ゲームレベル選択画面。でもレベル4以外ではデータ移行ができない(FC版)

↑この星系図を見て、星から星への旅を行うのだ

このシミュレーションのゲーム進行は、じっくり作戦をたて、先のことを予測しながら地道に進めていくというものなので、マニア以外にはプレイするゲーマーが少ない。

そのため、派手なゲーム進行であるアクションものがゲームの主流になっていて、シミュレーションゲームの影がいっそう薄くなってしまうのだ。シミュレーションゲームのほうが奥が深くて味があるから、もっと人気が出ていいはずなのに……。

↑これがうわさの艦隊戦シーン。この後に、激しいうちあいが始まる。

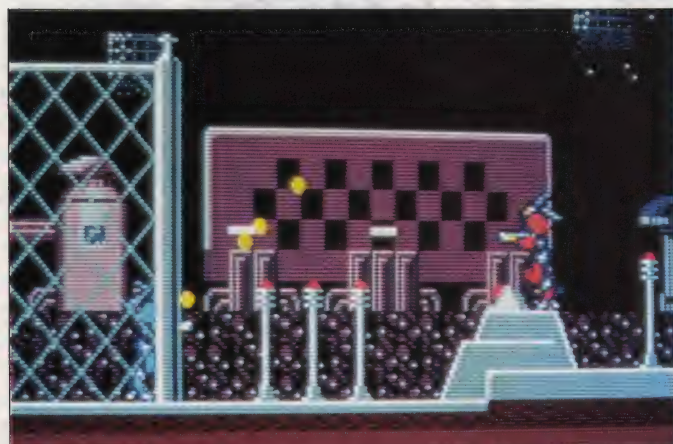
↑2人プレイ用の戦闘画面。1人用よりもおもしろそうだ(FC版)

BATTLE MODE　TURN1-3　NEXT·END

↑壮絶なる艦隊戦シーン。力と力のぶつかり合いだぁ!!(FC版)

このようになかなか陽の目を見られなかったシミュレーションにアクション性を加えて、一気に陽のあたる場所へ出そうとしているのが「ディーヴァ」なのである。

それでは、「ディーヴァ」の概要(がいよう)をかんたんに説明していこう!!

ディーヴァの最大の特徴は7つのシナリオである。この7つのシナリオはそれぞれ違った機種から発売される。その機種とは、PC-88mkIISR以上/FM77AV/MSX2/MSX/X1/ファミコン、そして7機種目は謎(なぞ)である。

さらに、FM77AVのゲームデータをX1に移して遊ぶといったような芸当までやってのけてしまうんだ(もちろん7機種内だったらどの機種へもデータ持ち込み可)。このようにデータを移すことによって得られる利点は、最終——目的であるディーヴァの正体を知る情報がより多く得られるところにある。

↑FM77AV用のアクションゲームシーンだ

だから、自分の機種から発売されているシナリオで、ディーヴァの正体がわかりにくいときは、友達などの他機種シナリオにデータを移して、さらにディーヴァの情報を得ることも可能なのである。これは、今までにない画期的なゲーム展開ではないだろうか?

さて、少しずつディーヴァというゲームがわかってきたと思うので、次に具体的なゲーム進行などの説明に入ろう。

ディーヴァ、その世界

今までは、ゲームの外側の説明だったので、ここからはゲーム進行の細かな説明に入る。また、7つのシナリオがそれぞれどう関係しあっているかも説明するので、じっくりと読んでくれ。

ディーヴァのゲーム舞台は、われわれが現在住んでいる銀河系とはまったく別のヴィシュヌ銀河というところである。このヴィシュヌ銀河には惑星アルジェナという強大な星があり、このアルジェナによって支配統治されている勢力惑星が7つ存在している。

↑味方の艦をうまく配置すれば、戦いを有利に進められる。

ところが7つの勢力を統治している惑星アルジェナが謎の消失をしてしまった。このアルジェナが消失してしまったことにより、当然ながら7つの勢力惑星は空中分解を起こし、激しい混乱に陥(おちい)ってしまった。

しかし、時とともに7つの惑星は力を取り戻し、なぜアルジェナが消失してしまったのかという疑問が生まれ始めたのだ。そこで各惑星から勇士が1人立ち上がり、それぞれが惑星アルジェナ消失の謎をさぐり始めた。これが7つのシナリオに対応するということになるのだ。

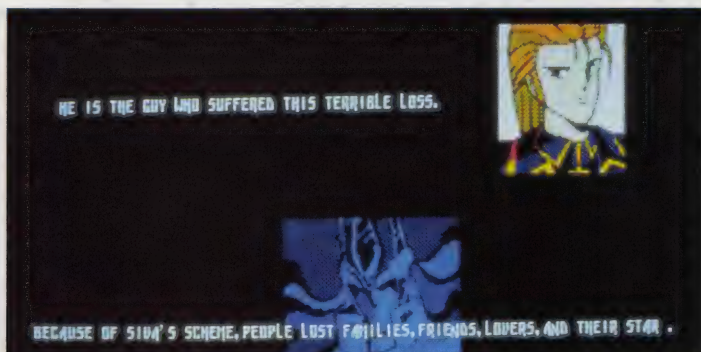
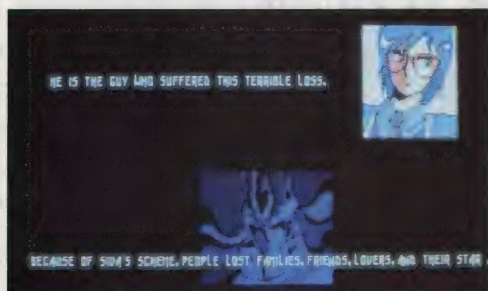
以上のようなゲーム設定を読んでわかるとおり、このゲームは、7つのシナリオとも惑星アルジェナ消失の謎を探るというものである。

このように1つの事件からその謎を解明するため7つのシナリオに分かれていくのだ。さらにしつこくいえば、1つの星系に1人の主人公がいて、その主人公がアルジェナ消失の謎を探るためさまざまな展開を迎える。これが1つのシナリオに対応していて、7つの星系があるから7つのシナリオがあるというわけだ。これにより、1つのシナリオだけで謎を解明す

徹底研究スペシャル I

る情報を集めるよりも、他のシナリオからの情報も手に入れば、より謎を解くカギは増えるのだ。これがデータを移せる利点だ。

でも、ここまで読んでくると、なんかアドベンチャーっぽくなってきたね。でも、このゲームはシミュレーションだからね。忘れないでよ。

それでは、実際にゲームを進めていく進行過程などの説明に行こう。

↑X1用のシナリオの主人公アモーガ・シッディ

こうしてゲームは進んでいく

やはり、ディーヴァはシミュレーションゲームだから、シミュレーション部分が主軸になっている。

惑星地図を見たり、戦力増強のために生産活動を行ったりするのだ。

↑88用の主人公のルシャナ・パティー。美少年だね

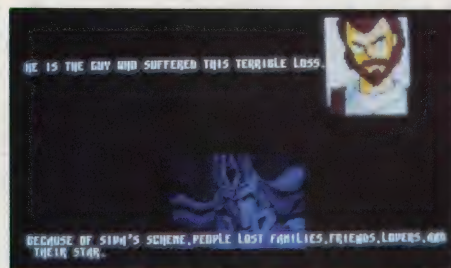
↑X1用のビーム砲は表現がうまい。連射で敵をけちらせ

↑88のアクションシーンはハードの性能のせいで動きがぎこちない

↑怪しげな洞窟へと進入してきた。ゴールは近いぞ(X1版)

でもはじめは戦力も非常に弱い。これでは情報は少しも集まらない。そこで惑星のまわりに点在する小惑星に戦争をしかけて、領地を増やすことが必要になる。

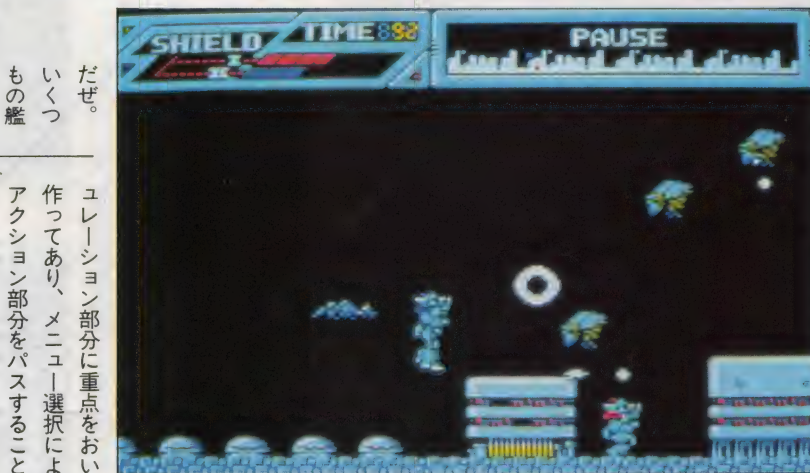
とりあえず惑星地図を見て手ごろな小惑星を見つけ戦争をしかけよう。そして戦争状態に入るとアクションゲームがはじまるのだ。

↓右にいるオレンジ色のデッカイ敵は数発あてないと破壊できない(88版)

↑MSX2用の主人公はアクシュー・ビアだ。頼りになりそうな人だね

アクションゲームの展開は横スクロールで、ドライビングアーマーを操り、数々の敵の攻撃に立ち向かうのである。この部分だけでもゲームとして売り出せるほど完成度は非常に高いものである。

ここで地上戦にも勝利をおさめると一つの小惑星を占領したことになる。これで自分の領地が増えたことになるので、生産力も上がるわけだ。

これで、少しずつ強力な艦を生産できるようになるので、生産力を有効に使って艦隊の戦力を高めよう。そしていよいよ艦隊戦だ。シミュレーションゲームの醍醐味だぜ。いくつもの艦船が向かい合い、力の限りをつくして戦い合うのだ。ここでは、いかに有利な布陣を敷くか、戦術的センスが問われるところだ。勝てば、いろんな情報が入る。

ここで一つ書いておきたいことがあるんだけど、ゲームを進めるには、艦隊戦と地上でのアクションゲームをクリアしないと先へ進むことができない。ところが、自分はアクションゲームが苦手で、全然小惑星が占領できないんだ、という人もでてくるだろう。こういうタイプの人はパソコンユーザーに多いんじゃないかな? そこでパソコン用のシナリオは、シミュレーション部分に重点をおいて作ってあり、メニュー選択によりアクション部分をパスすることができるようになっているそうだ。これで、よりアクションが苦手なシミュレーションファンも心おきなくゲームが楽しめるというわけ。

これとは逆にファミコンユーザーはアクションが得意でもシミュレーションはちょっと……という人が多いだろうから、シミュレーション部分よりアクションゲームのほうに重点をおいて作ってあるので、軽快なゲーム展開が楽しめる。

どう? ゲーム展開が多少でもわかってもらえたかな。一見複雑そうだけど、まとめてみるとそうでもないね。

↑MSX2用のドライビングアーマーの動きが一番なめらかだ

↑右のドライビングアーマーがしゃがんでるのがわかるかな?(MSX2版)

また、シナリオが7つに分かれているから、一つのシナリオだけじゃ真のエンディングは見られないんじゃないか? なんて心配した人もいるかと思うが、それは大丈夫。一つのシナリオでも十分にエンディングを迎えられるからね。

開発室はプログラマーの墓場

それでは、ディーヴァはどんなふうに開発されているんだろう。

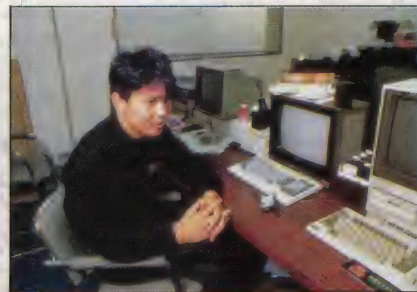
これは各機種ごとに、そのハードを得意としている開発スタッフが、他機種に負けじと缶詰めになってガンバッテいるということだ。同じ舞台でのゲームなので、完成度を比較されてしまうから、みんな必死なんだろうね。

われわれがT&Eに取材に行ったときなんか、プログラマーがほとんどの仮眠室に入ってわずかな休けいをとっていた。ということは、夜は一睡もせずに働いているということになる。

こりゃいいゲームができそうだね。大いに期待してしまおう。

とまぁ、開発途中のゲームを見ただけなので、あまり詳しいことは書けなかったけど（いいわけだったりして）、だいたいのゲーム概要と進行手順はわかってもらえたと思う。とにかく壮大なスケールのゲームだから、年末はディーヴァ一色に染まるんじゃないかな? パソコンショップの店頭にもデモを置きまく

↑グラフィックデザイン担当の中島さん。各機種に合ったキャラデータを作らなければならないので、とても手間がかかるそうだ

↑MSX2担当の浜谷さんは、本来はPC-98が得意だそうで、今回は16ビットと8ビットの違いに苦しんだそうだ

↑X1担当の守実さん。X1版は、音楽の処理が難しかったけど、アクションシーンのスピードには自信があると話してくれた

るそうだから、それをじっくり見てから買っても遅くないぞ。

新しいこと盛りだくさんのディーヴァは、どこまでシミュレーションの世界を世の中に広めていくのだろうか。おおいに楽しみなところである。

ゲームだけじゃつまらない

ディーヴァはゲームを出すだけではとどまらず、イベントなんかもいろいろ企画している。その第一は、「ディーヴァとは何か？ コンテスト」というものだ。

ゲームをプレイしてみて、題名の「ディーヴァ」とは、いったい何なのか？ 人物なのか？ 物なのか？ ゲーム中に出てくる情報をもとに、自分なりの推理をたて、800字以内にまとめて応募するというコンテストだ。

賞品がまた豪華で、優勝者にはなんと「グアム島旅行」が、2位の人には「最新型ハンディーワープロ」が用意されている。また、佳作には「T&Eオリジナルトレーナー」、参加者全員には、手をあてると体調がわかる「コンセントレーションカード」がもらえる。

コンテストの締め切りは昭和62年6月30日なので、ゲームを終わらせるのはもちろん、コンテストの優勝を目指してゆっくり楽しんでほしい。

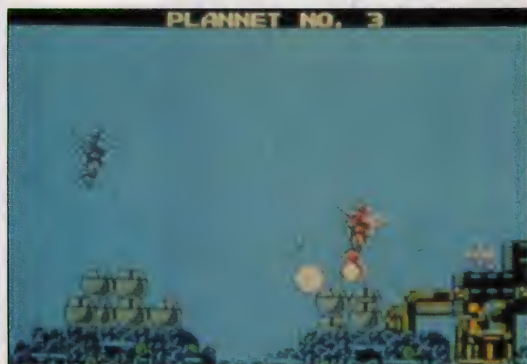
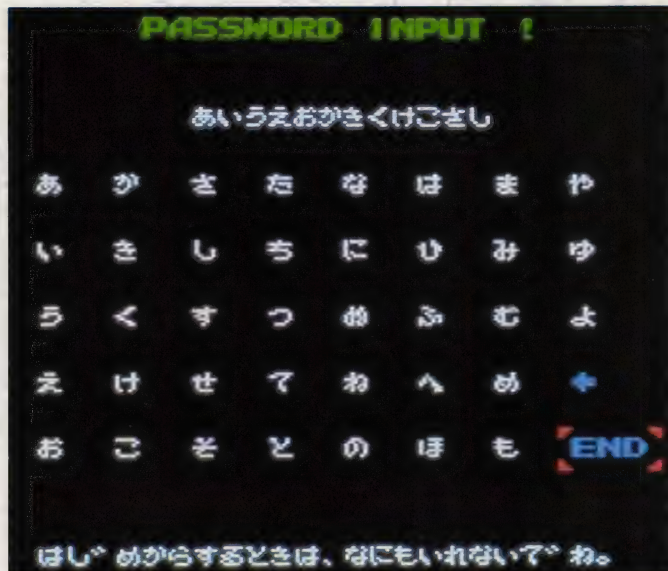
このコンテストのほか、キャラクターグッズも多数発売される予定だ。メインはディーヴァに使われているBGMを集めたレコード。かなりの曲が入る予定だそうだ。

それから、下じきやポスター、トレーナーなども企画されている。

まだまだ続くぞ！ ディーヴァの売れ行き次第では、小説やアドベンチャーブック、ボードゲームなんかも考えているそうだ。

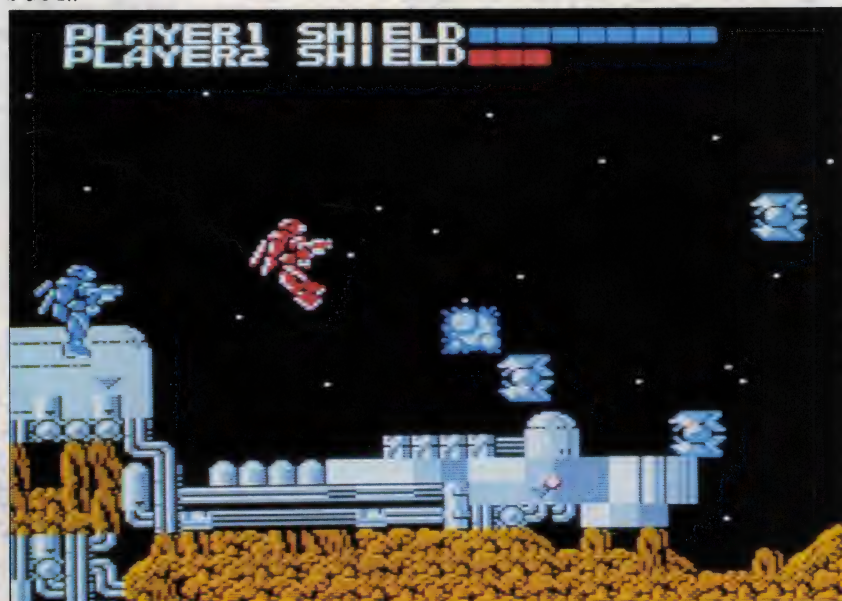
そして極めつけは、今月（11月）の23、24の両日、東京代々木公園で「アタックin代々木」というイベントを行い、ディーヴァを完全開放するそうだ。このときは、各機種のゲームが一度にプレイできるようにして、代々木公園をディーヴァ一色にしてしまおうというのだ。

いやー、すごいね。ディーヴァだけで、こんなにいろいろなことをやってしまうんだから。もちろんこれは、ゲーム自体に自信があるからこそできることだろう。

みんなも、ぜひディーヴァの謎を解明し、コンテストに応募してグアム島旅行をもらっちゃおう!!

↑FC用のパスワード入力画面。まちがえずに入力しよう

↑FC用のウォーデータ入力画面。これさえあれば他機種へ移動も可

↓アクションゲーム重視のファミコン用画面。腕がなるぜ!!

↑惑星によって、いろんな地形がある

徹底研究 スペシャルII

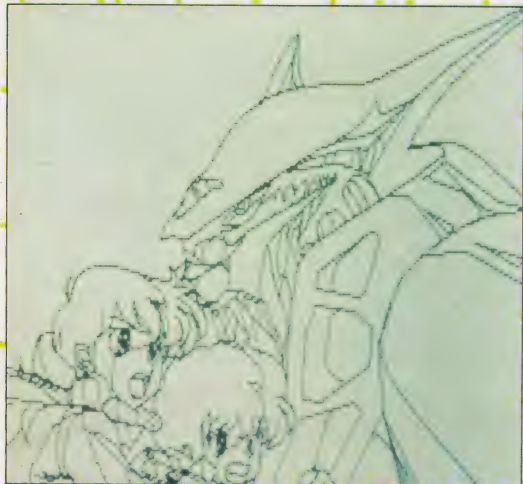
ソフトハウスの壁を越えて「ガルフォース」が生まれた!!

●スキャップトラスト
●PC-88/98シリーズ/FM-7シリーズ/X1シリーズ
●年末から来年にかけて順次発売予定

by 村上和也

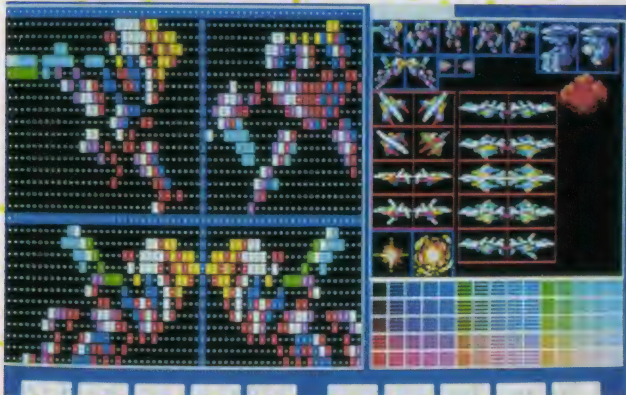
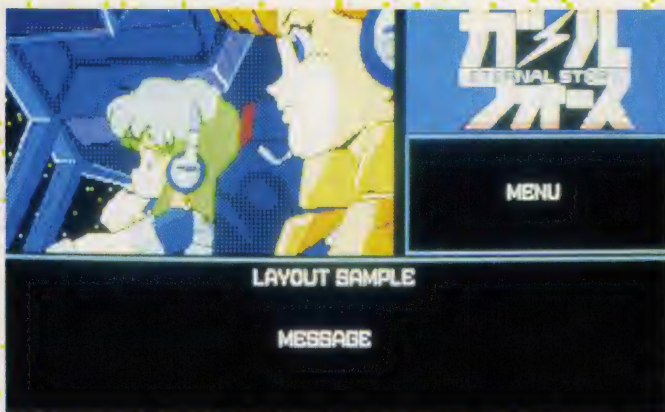
有名ソフトハウス8社が協力して、共通の舞台を持ち、3つのジャンルにわたるゲームを創ろうという、一大プロジェクトが秘かに進行していた。いったいどんなゲームが創られているのだろう?

8社共同プロジェクト

「みんなでひとつのゲームを創って見たい!」――これが今回設立された、8社一致団結会社『スキャップトラスト』のプロジェクト『セッション'61』のスローガン。

参加ソフトハウスは、クリスタルソフト、シンキングラビット、ハミングバードソフト、マイクロキャビン、システムソフト、BPS、システムサコムそしてボーステックの8社。『セッション'61』というネームとともにスタートしたこのプロジェクト。あの『ガルフォース』をテーマにおいた作品で、それぞれのゲームの名前はまだ決まっていないけれど、アドベンチャーにアクション、そしてRPGの3作品が発売される予定。

開発者の気持ちがひとつになって

「なぜ、今回8社共同出資会社が設立されたか、そして、その第一段階としてガルフォースのゲーム化を試みたのはなぜか?」ということは、ユーザーをはじめとするパソコンゲームを取りまく業界の注目の的になっている。そこで、さっそく『スキャップトラスト』の大ボスである(ウィザードリィでいうならワードナーだね)伊沢さんに聞いてみた。

「有名なソフトハウスが協力してゲームソフトを作ってほしい! という声もユーザーから上がっていたし、いくつかのソフトハウスが集まってひとつのゲームを作ってみたいね、という思いは昔からあった。それに、ソフトハウスのオーナー同士での交流はいろいろあったんだけれど、実際にゲームを企画し、開発している人たち同士はおたがいに知り合うことはほとんどなかった。やっぱり、他の会社の企画開発の人たちは、どんな考えをもっているんだ

↑アクションゲーム用のキャラクター作成中の画面

↑アドベンチャーゲームの画面構成。この画面上でさまざまな物語が展開することになるのだ！

↑➡画面作成も着々と進行。いったいどんなゲームができるのか楽しみなところだ

ろうとか知りたかったし、もっと親しくなりたい」

こんな気持ちが、ついには「みんなでひとつのゲームを創ってみたい」という気持ちにつながっていったんだって。この気持ちわかるよねー、創作活動っていうのは孤独な作業で、自分たちが今やっていることはもう時代遅れなんじゃないかとか、自分たちのゲームに対する考え方は間違っているんじゃないかとか、いろいろあるもんね。

なぜ「ガルフォース」なの？

ところで、なぜ『ガルフォース』を題材にゲームを作ることにしたのだろう？　せっかくゲーム創りのベテランが集まってゲームを創るのだから、「ひとつのアニメにとらわれず、みんなでアイデアを出し合って、今までになかったようなものを作ってほしい」と思う人もいるだろう（アニメファンにとってはよくぞやってくれた！　ということかな）。

しかし、8社ものソフトハウスが集まって同じゲームを創るのだから、おたがいの個性がぶつかり合ってしまって、ゲームが完成するまで時間がかかりすぎる危険性があり、それでは社長さんたちのOKが出るわけがない。そこで、すでに存在するテーマでやろうということになった。

そんなおり、SV（ソニービデオソフトインターナショナル）で発売される『ガルフォース』のゲームを作ってくれないかと、ソニーから話があって、それじゃあってわけで『ガルフォース』がテーマになったというわけ。

↑これがアドベンチャーゲーム用の極秘資料。これでもほんの一部なんだ

ガルフォースってなに？

さて、めでたくそのテーマとして選ばれた『ガルフォース』がどんなアニメなのか紹介しよう。

もともとこのアニメは、『モデルグラフィックス』という雑誌の3Dフォトストーリーというコーナーに掲載されていたものをアニメ化したもの。このコーナーは、登場人物や、メカを実際にプラモデルで作り、それを使って物語を作るというもの。はるか昔、女性だけの種族と液体状の生物がおり、おたがいに対立し、宇宙を征服しようと果てしのない戦いをくりかえしていた。そんな中で、宇宙航行巡洋艦スターリーフ号のクルーの7人の少女には、惑星カオスを死守せよという任務が課せられてた。

とまあ、そんな7人の少女の活躍を描いた作品だ。

↑アクションゲーム用の資料。ゲーム画面はこんな感じになる

↑これもアクションゲームの作成画面。右のウインドーに見えるのが基本画面の一部分だ

徹底研究スペシャルII

さて、いろいろ長くなったけれど、さっそくゲームの内容を紹介しよう。

まずはアドベンチャーゲーム

まず、アドベンチャーは、ストーリーがだいたいビデオといっしょらしいんだけれど、ビデオを参考にすると、かえってワナにはまってしまうということもあるんだって。

入力方式は、まだ確定しておらず、完全コマンド選択式になるかもしれない。また、会話をするときは、相手のキャラクターが画面の横に表示されて、カーソルを持っていってキーを押す方式が現在検討されているようだ。どうなるか注目しよう。

シミュレーション風のアクションゲーム

次はアクションゲーム。スターリーフのクルーがカオスに行くまでの宇宙空間が舞台になっている。

このゲームでは、プレイヤーは船団の指令官を務める。まず、ロングレンジと呼ばれる船団レベルから戦闘は始まる。船団はいくつかの船隊から構成されていて、プレイヤーは船隊レベルで指令を与えることができる。つまり、二手に分かれて相手の船団の左右から攻めるとか、縦に並んで突入するといったフォーメーションを決めるといった、シミュレーション的な要素が含まれている。

さて、船隊同士が戦闘を繰り返しているさなか、やられそうな船隊が通信によって、救援を求めてくることがある。そして、それを援助する決断を下すと、ミドルレンジという船隊レベルの画面に切り替わり、そこで、救援をする船を決める。すると今度は、画面がショートレンジに切り替わり、いよいよメカ同士の戦闘シーンになるのだ。

このシーンでは、画面が全方向スクロールし、戦闘は、スペースキーを押すと、2機、3機と照準が定まっていき、スペースキーを離すとミサイルが発射されるという自動追尾ミサイルで行う。そして、この戦いで勝利をおさめると、その船は救われ、再びロングレンジに画面はもどる。

こんな具合に、戦闘が階層的になっているっていうのが、このゲームの特徴。

↑RPGの基本画面。ただし画面構成はまだまだ変更される可能性がある

↑拡大されたマップ。各キャラクターが個性を持って行動するので、今までのRPGとは違った雰囲気になりそう

キャラクターが個性を持ったRPG

最後はRPG。ビデオのほうではカオスに降り立つことができるのは3人なんだけれど、このゲームでは7人全員がカオスに降り立つ。そして、そのなかの1人をプレイヤーが演じるんだけど、だれを演じるのかということはまだ決まっていないんだって。

ゲームのシステムはリアルタイムRPGっぽいんだけど、バトルシーン中心のRPGとは違って、冒険は他のメンバーとのやり取りで進んで行く。キャラクターはそれぞれ自分の目的というかポリシーを持っていて、いつも自分のいうことを聞いてくれるとはかぎらない。しかも、メンバーの1人が冒険を続ける上で、大切な情報を持っていたりするので、なんとかして違う目的を持ったメンバーを1つの目的に向かせるということが、このRPGのカギになっている。

これからも期待できるゾ!!

さて、この『スキャップトラスト』の活動は、今回の『セッション61』を終えた後も何か計画中ということなので、また詳しいことがわかったら紹介しよう。

➡画面構成やマップが記されたRPGの資料。新しいアイデアも盛りこまれているとか?

セガレポート

先月号の反響最高なのに、どーして5ページしかないの？ マリちゃんムズカシくてわかんなぁ～い。

By SHOTAN, LTD.

アクションファイター

セガ・マークIII 文/SHOTAN, LTD.

もう最終ミッションまで行ったかな？ 今月はキャラクター総登場だよ。

基本事項をおさえとこう

セガレポートとファミコンのページがチェンジャーによって入れ替わらないかなーと思う今日このごろ(もっとカラーページがほしいよー)。先月号に続き、アクションファイターの攻略編といきましょう。

まずは、このゲームの必須テクをおさらいしておこうか。

・タイマーのあるうちに1ドットでも多く進む(これは当然)。

・パワーアップは逃がさない(あたりまえ)。

・ジェットヘリ(地上戦)は、ジグザグ走行でかわす(これは重要だ)。つまり、弾をよけるのではなく、弾を撃たせないようにすべきなのだ。もっとも、オートミサイルさえあれば、こんな苦労をしなくてもいいんだけどね。

・対空戦車は早期撃退(これも重要)。ミッションが進むにつれて砲塔の回転が速くなり、弾もドンドコ出してくるから注意!!

・よくばりは禁物！ パワーアップキャラが敵のまっただ中にあるときは、落ち着いてチャンスを待とう。取って死んだらタコ、取れずに死んだら大ダコだぞ!!

MISSION2

先月号で書いたのでパスりたいところだが、㊞が人間丸くなってくれないので、復習の意味でネ。

SEGAトラックに入り、2連ミサイルを取ったら、バカスカ撃ちまくる。A～Fのチューンナップキャラを取って空中戦へ。2連ミサイルで強敵空中物もなんのその、スピードアップで最強だ。クラーケン3匹は、下寄りの位置をねらって撃とう。これは、全地上ボス共通の鉄則なのだ。

MISSION2は、ホークミサイルがうっとーしい。でも、2連ミサイルでなんのそのと破壊できる。地上戦は、中央分離帯がやや拡大されるから、気をつけてくれ。バロメッツ6台は30発でOK!!

こいつは楽だ。

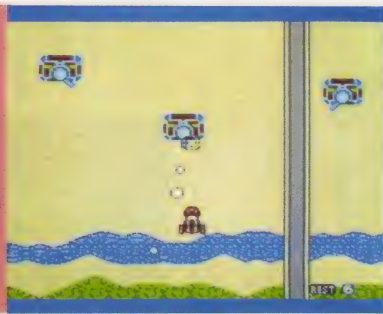
MISSION3

なんと！ いきなりノーマル弾から出直しなのだ。こいつはサギだ！ サギといえば、もっとサギなキャラがコステロツイン(サイドカー)だ。弾を1発撃ってくるのだが、これがひどい。まあ、これは自分でやられてみないとわからないだろうね。なるべく早くEとFを取って、空中に逃げよう。

空中戦の新顔はボンディIII。今はやりの放射弾攻撃なんだよ。しかも、ファンタジーゾーン32面のIDA2のようにカタイんだ、これが！ まともに立ち向かうには強すぎるよ～。

ここのボスはジェットヘリ3機。20発×3で10万点はデカイぜ。こいつの集中弾にはかなり手こずるだろうが、じつはちょっといいテクがあるんだ。それは、大きく逃げ回りながら撃つってこと。かなり効果的だよ。が、時間をかけ過ぎると、ファンタジーゾーンのように……。

MISSION4

ここからは、タイマーの意味がなくなると思ってプレイしてほし

▲なんでスフィンクスなんて名なんだ？ いっぺんに出てくるなっつーの！

い。空中戦では、弾の出もかなり多くなっている。戦車は必ずたたくこと。空中物もかなり強くなっているよ。

地上に降りると、すぐに中央分離帯が待っている。左右にかわそう。あとは楽にクリアできるぞ。

地上戦から再び空中戦に。ボスのスフィンクスは、30発で全滅だ。中央下部をねらって、5発ずつ当ててやろう。

MISSION5

いよいよ最後。基本的には、MISSION4をちょっとムズくしたって感じだ。当然フルパワーで進もう。

ファイナルターゲットの空母は、30発×2でクリアできる。その攻撃は、まさにオニだ。でも、君のウデならきっと大丈夫(とだけ書いておこう)。

▶例の無敵コマンドを使わずにコイツを倒せたらたいしたモンだ。

FINAL!

というわけで、アクションファイターは完! となるわけだ(ちなみに、エンディングメッセージ時にレバーをガチャガチャやっても、何も起こらなかったよ)。

初心者でもわりと楽に先へ進めるし、上級者でもおもしろく遊べる。しかも、空中戦と地上戦で、1つぶで2度おいしいアーモンドグリコのヨーなゲームなんだよねこれ(ちなみに、ビデオ版は4度おいしいのだ!!)。

いちおー、隠れキャラものっけといたので、一通りチェックしてほしいね。ということで、ひとまずこれまで。

★地上面敵

アボットTS-5　?　ニューマスターΩ　ピーポー　コステロツイン　フェルディナントFX　ローラント・マークⅡR

★お助けキャラ

セガトラック　パワーアップ　フラッグ

★空中面敵キャラ

アーク69　スコーピオン　ヒューマン・ライダー　ホークLCM　コルザ　バックファイアA-4　ゲッシュ4世号　ヘルパー　ローラント・マークⅡ

★これがトランスフォームだ

★隠れキャラだよ〜ん

ニャジラ?　イルカ?　スペースシャトル

海上基地?

マイケル?

阿修羅

セガ・マークIII

文/絵魂詩霊

戦場で消えた数千人の戦士……その謎を解き、彼らを救い出すべく立ち上がった2人の強者がいた。その名を阿修羅と毘沙門という……。

とゆーわけで〝もっとくわしく紹介できそう〟といっときながら4分の1ページになってしまったこのゲームである(じつは、ドタン場になって、セガさんがキャラクターを作り変えたりするもんだから、ROMの入手が遅れてしまったのよ。先月の写真と見比べてみてね)。

戦場は、全部で6ブロックに分かれている(つまり6面あるってこと)。ジャングル、砂漠、山岳地帯などをバックに、2人で敵要塞をめざすのだ。

▲ド迫力のタイトル画面。ハゲと長髪のコンビなのさ。

▲行こうぜ相棒! ナイフ兵には気をつけろ!!

迎え撃つ敵もスゴイ。ナイフを投げるやつやら、火炎放射やら、手強いのがいっぱいだ。

▲ドクロの門が変色したら、ボンバーアローを打ちこむのだ!!

こちらの武器はヘビーウエポンM60(よーするに機関銃)と、ボンバーアロー(映画のランボーでおなじみの、矢に弾頭がついてるやつ)。捕虜を救出すると、パワーアップアイテムが出るんだぞ!!

で、こんだけじゃ何もわからんと思うので、来月はSHOTANに徹底解剖してもらうことにしよう。

スペースハリアー情報

4メガではないかとか、7000円ぐらいになってしまうのではないかとか、最近ちまたでは、マークIII版スペースハリアーについてのいいかげんな情報が飛びかっているようだ。なかには、横スクロール画面になるなんてひどいデマもあって、あきれてしまう。

▶初公開!! これがタイトル画面なのだよ。

全国マークIIIユーザー諸君、ご安心あれ!! ちゃ〜んと3D画面しとるよ〜ん。記憶容量はマークIII初の2メガビットで、価格はまだ未定だ。

それ以外のことは、未だに神秘のベールに包まれている(別に出し惜しみしているワケじゃないんだよ)が、次号では必ず大々的に紹介するから、楽しみに待っていてくれ。

アレックスキッドのミラクルワールド

セガ・マークIII

文／氷水芋吉

セガファン待望の一作。とにかく奥が深い！

奇跡の世界！ミラクルワールド

ついにマークIIIを買った㊥だよーん。今回はウルトラスーパービッグマキシムグレートストロングなゲームを紹介するからヨロシクね。

そのゲームの名は、前々からウワサのあった「アレックスキッドのミラクルワールド」だ。ミラクルワールド（奇跡の世界？）ってぐらいなもんで、空はあるわ、海はあるわ、町はあるわ、洞窟はあるわ、城はあるわで、広くて広くて、これがメガROMの威力なんだなーと、ひとり驚く㊥でした。それでは、まずはストーリーから紹介してみよう。

すとおりい

遠い昔、アリエス星のマウンテン山というところで、1人の少年が、地上最強の拳法「ブロッ拳」を極めんと、ひたすら修行していた。彼の名は、アレックスキッド（アレク）。

アレクは7年間にもおよぶ修行を終え、育ての親である、ぬらり仙人のもとへ帰ろうとしていたところ、1人の男が息も絶えだえに倒れているのを発見した。

アレクが男に駆け寄ると、男は「ラダクシャンが……危ない……」と言い残し、そして1枚の地図と太陽石のメダルをアレクに渡して、死んでしまった。

ラダクシャンとは、アリエス星いちばんの平和な都のこと。それが危ないとは…？　強い正義感の持ち主アレクは、ラダクシャンへと旅立った。

どんなゲーム？こんなゲーム

というわけで、主人公アレクは、修行の場マウンテン山からラダクシャンへと旅立つんだけれど、その途中には、当然ながらいろんな仕掛けがいっぱいで、おまけに敵キャラもいっぱい（そうじゃなきゃゲームにならんもんね）。でも、なんといってもアレクはブロッ拳の達人。いろんな力をもってるんだ。その力はというと、

・**パンチ**　右ボタンを使って敵を倒す（倒せない敵もいる）。柔らかい岩を壊せる。

・**ジャンプ**　左ボタンを使う。ジャンプ中でもある程度はコントロール可能。

これがアリエス星のマップだ。ちなみにマウンテン山は左下だよ。

フィッシュマンの泡は上のほうにしか出ない。下で待ってよう。

この箱の中には、アイテムがあるのか、それとも死霊がいるのか？

おにぎりを取ればクリア……だけどその前に1UPの人形を。

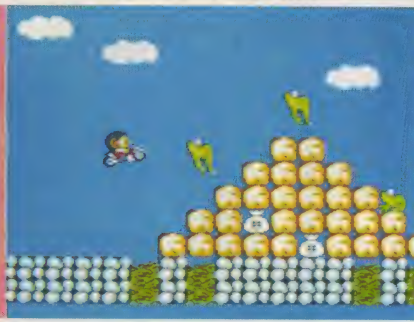
ドクロマークの箱に乗ってはいけない！ほーら死霊が出ちった!!

ショップで買い物うれしいな♡　でも、別の店にはもっといいモノがあるかも!?

・**アイテムを使う**　店で買ったり、拾ったりしたアイテムを使う能力がある。ほとんどのものは右ボタンで操作する。アイテムについては後述。

・**泳ぐ**　海のステージでは、水中を泳ぐことができる。

　ところで、いま「店」と書いたんだけど、じつはこのゲーム、ファンタジーゾーンみたいに、ゲーム中お金を貯めて、それでアイテムを買ったりできるんだ。でも、敵を倒さなきゃお金が手にはいらないわけじゃあない。お金は各ステージのそこかしこに落ちていたり、または星の印の付いたブロックを壊せば出てくるんだ。

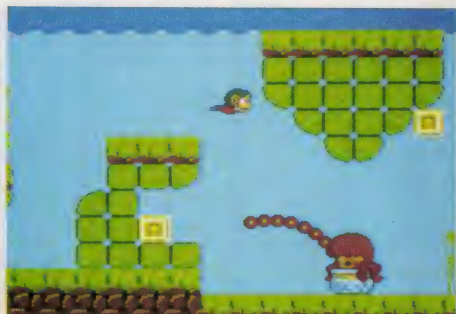
　お金が入っている袋には2種類あって、大きな袋には20甘(甘はバウムと読んで、アリエス星の通貨単位)、小さな袋には10甘のお金が入っている。なるべく多く集めたほうがいいのは、いうまでもないね。

スコバコサイクルに乗れさえすれば、カエルンなんか敵じゃない。

ぐうすかの顔はグー。とすると後のほうではチョキ、パーも……?

まずは山を降りることから始まる

　それでは、各ステージの紹介にかかろう。

　第1ステージは、山下り(?)だ。修行の場、マウンテン山からどんどん降りていくわけなんだけれど、そこでジャマをするのが「カイチョー」という名の怪鳥だ。左右に行ったり来たりしているだけだから、ぶつからないようにパンチで倒そう。もちろん、お金を取るのも忘れずにね。

　ところで、このステージが始まってすぐに、「?」マークのついた箱があるんだけど、これを壊すと、うれしいことにアイテムが出現するんだ。この箱は後のほうでもたくさん出てくるから、逃さず取ろう。ただし、たまにアイテムが出ずに「死霊」が出て、アレクにとりつこうとすることがあるから注意してもらいたい。この死霊、パンチで倒せないうえに、追いかけ方もしつこい! とりつかれたらミスになるから、出しちゃったら急いでスクロールアウトさせるっきゃないね。

こーのタコスケ!　と言いつつ触手ステージを思い出す(?)。

腰まで草ボウボウ。中に隠れたサソーリは、尻尾で見つけよう。

　ここでついでに、アイテムの使い方も説明しておこうか。たとえば、最初に取ったアイテムが「パワーブレスレット」だったとしよう。これを取ったら、まずマークIII本体のポーズボタンを押すんだ。すると、画面が切り替わってアイテム選択画面になるんだ。ここでアイテムを選び、ボタンを押す。あとはもう1度ポーズボタンを押せば、元の画面にもどってゲーム再開というわけだ(なお、アイテム選択画面では、地図、得点、持ち金なども表示されるよ)。タイミングよくアイテムを使おうね。ちなみに「パワーブレスレット」を使うと、1ステージの間、または死ぬまで、俗にいう「貫通弾」、つまり遠くの敵でも倒せるようなパンチが使えるようになるんだ。

　話を元にもどそう。

　第1ステージの前半は縦スクロールの山下り面だけど、後半は横スクロールの水中面だ。ここで注意したいのは、アレクは潜水も得意なんだけど、どうも体が軽いのか、ジョイスティックから手を放すと浮いてしまうんだ。だから、微妙なコントロールが必要だってわけ。

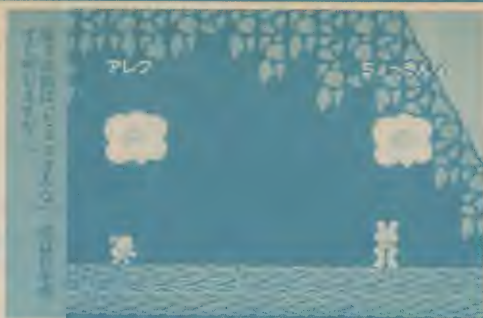
　ここには、小さな魚「プチフィッシュ」、半魚人の「フィッシュマン」、そして大きな魚「キラーフィッシュ」などの敵がいるんだけれど、そのなかでもとくにイヤラシイのがフィッシュマンだ。なにせ、毒の泡は出すし、パンチ3発でなきゃ死なないというヒドさ! まあ、泡は上向きにしか出ないから、下のほうでタイミングをうかがうしかないってわけだ。

　とにかく、水中も地上と同じく、

カイチョーさえ倒せば、中のお金は取り放題。はやくこっち来い!

この人は、プチコプターだけでなく、重要な情報もくれるんだ。

プチコプターは足こぎコプター。ボタンの連射が動力源さ。

下にいるのは…あぁ、お懐かしやダルマン!　テディーボーイが…。

お金もあれば、壁もある。壊せる壁はドンドン壊してお金を集めて、先に進もう。最後のキラーフィッシュを越えて、おにぎりを取れば第1ステージはクリアだ。

第2ステージの頭にはショップ（店のことだよ）がある。ちゃんとお金は集めたかな？

ここでは「スコパコサイクル」というバイクが手に入るんだけど、これはうまく使えばとても便利だ。というのは、これに乗っていれば敵に触ってもミスにならないし、柔らかい岩なら苦もなく壊せる。おまけにスピードは速いとくれば、こんなうまい話はない！……んだけど、このバイク、壊せない岩にぶつかると消えてしまうという欠点があるんだ。せっかく高いお金を出して買ったんだから、このステージの最後まで使いきりたいものだね。

というわけで、この面の敵（蛙）の「カエルン」と、サソリの「サソーリ」…安直なネーミング！は、バイクでひたすら蹴散らそう。

そしてこのステージの最後では、ラダクシャンを恐怖におとしいれている「じゃんけん大王」の第3の子分、「ぐうすか」との対決が待っているのであった……。

ノリはほとんど野球拳！

「ぐうすか」との対決！といっても、北斗の拳みたいに殴り合いをするわけじゃあない。ここではなんと、「ジャンケン3本勝負」をやるんだ。勝負はじつにかんたんで、敵とジャンケンをして、2本先取したほうが勝ち。そして、勝てばすんなり通してくれてステージクリアになるんだけど、負けると石にされてしまうという……今までになかったパターンだ。

それに、この勝負中に流れる音楽がまたケッサク!! 軽いの軽くないのって、雰囲気はモロ野球拳なんだから！ まあ、この軽い雰囲気にだまされないで、冷静に敵の出し方のパターンを発見するのが大事というわけだね。

ところで、先に「第3の子分」と書いたからには、第2、第1の子分がいるのは当然で……!?

このゲームの本当のオモシロさは

さて、ここまで読んだだけでは、このゲームが、ただの「ワンダーボーイII」にしか思えないかもしれないけれど、じつはこのゲーム、もっと奥が深ーいゲームなんだよねー、へっへっへ。

それが初めてわかるのが、水中面の第3ステージ（ここでは、グラディウスの触手ステージのような攻撃をしてくるタコ「テンタクルス」が怖い）を越えた次の、第4ステージ（地上面）のラストだ。そこでは、アレクの育ての親、ぬらり仙人が、アレクの出生の秘密を明かしてくれて、このゲームの目的がおぼろげながらわかってくるんだ。

というわけで、今回は3ページも使っていながら、あまり詳しく紹介できなくてすいません。これもひとえにメガROMの容量が大きすぎるためだと思って、どうかご勘弁を（別に、ゲームがへたで先に進めないわけじゃないよ）。

次回は、もっと後のステージについてや、アイテム、敵キャラ、マップなどについても詳しくやるからね。

次回予告

城の中を進むアレクに迫り来るつり天井！ 数々のワナを巧みにかわし、数十もの部屋を探索するアレクの前に出現した謎の「信書」の役割は？ そして、アレクの双子の兄とは？ 最終ステージ、太陽石と月光石が出会う時に門が開くといわれる秘密の城で、アレクはいったい何を見るのか？

謎がナゾ呼ぶミラクルワールド。はたしてアレクは自分自身の出生の秘密を解き明かし、ラダクシャンの地に平和を取りもどすことができるのだろうか？

飛び散れ、ブロッ拳！ 戦え、アレク!! 次回「アレックスキッド・後編」をお楽しみに。

君はメガROMの涙を見る！

ゲームにシーズンオフはない!
おたより待ってるぜぃ!!

び～ぷるランド
BEEPLE LAND

ピックアップ
(10月号愛読者カードより)

いきなりWe♥大鳥居スペシャルするピックアップであーる。今回は、またクイズがあるとか……けっけっけっ。

★セガマークIIIなんかなくなってしまえ!!
(88ユーザー・清原康平)

Ⓢなにぃ～!? 必殺旋風剣!! ウリャー!!

(編)あーあ、あっという間にズタズタだ。

★ハリアーがマークIIIで出るって本当ですか? マークIII絶対買うぞ!!(山口県の鈴木君、おもしろくないファンタジーゾーン売ってくれないかな?)
(山口県・津永圭司)

Ⓢみどころのあるやつじゃ。

(編)山口の鈴木のこと、いっぱい来てたね。頭を冷やせとか、ウデを上げろとか。

★芋吉死ね! 10月号P66の3段目11行目はなんだ。遠藤さんが作ったからって、いいゲームになるとは限らないぞ(失礼)。もっと他の人のがんばりを買う気持ちを持て。
(大阪府・国分広年)

Ⓢところで、(芋)を倒すには、マックプラス、レーザープリンター、マークIIIの、三種の神器が必要なんだよーだ!

(芋)わが魂は不滅じゃ!!

★新連載のセガレポートは、セガファンにはとてもためになる。〝地獄の底からよみがえった〟と書いてありましたが、前にもこのコーナーはあったのですか?
(新潟市・川崎隆)

(編)セガレポートというのは、その昔このページで、SHOTANが好き勝手なことを書いていたのが、最初なのさ。

★その後、どつぼにはまって黄泉へ落ちたのだが、〝地獄のさたも銭しだい〟でなわけで再開したワケだ(ジャラ)

(編)ありがたや。

★ファミコンで沙羅曼蛇ができる日はいつでしょうか。
(神奈川県・高島裕之)

Ⓢマリちゃんむずかしくてわかんなーい!

(編)他のネタはないの!? マンネリだなー。

Ⓢちょっとちょっとお客さん。人間丸くならなくっちゃね。

(編)ひえ～、こりゃまいった。

★そういえば、ビデオ版のグラディウスが出たころの名前は〝超時空ファイター・グラディウス〟だったけど、どうもおかしいと思うのだが……。教えてちょーだい!!
(岩手県・中田渉)

▲神奈川県・智彦君

(編)前略トット同様、長い名前は略される運命にあるのさ。

Ⓢぷれぜんてっどばいこなぁみぃ。すていじわん。あれ? グラディウスってNEMESISっつーんじゃないの(あぶないな)。

ところで、10月号の上田さんクイズ 答えは97ページ、ガルケーブのランキング表でした(上田さんの他に、コナミの紙尾さんとか、ナムコのYさんのイニシャルもあったのだよ。誰も気づかなかったみたいだけど)。水上和真、永井伸明、桜田康之、まなべかずあき、後藤渉、秋葉剛史、福島道宣、伊藤禎教、茂木貞大、高島稔、以上10名、えらい! しかし、これで勝ったと思うなよ!! 究極のクイズが君を待っているのだから…。その名も、〝ウルトラ音声合成クイズ〟だ!!

〔問題〕このピックアップ内にあるビデオゲームの声(実際に発声されているもの)をすべて抜き出し、ゲーム名も書いてください。

なお、答えは封書で送ってもらいたい。あて先は、「BEEP・ピックアップクイズ係」だ。全問正解で、セガレポートに関する意見も書いてくれた人には、㊙アイテムをあげよう。

担当は、10月23日てんびん座、カルテットのマークIII版が出てほしいSHOTANと、10月4日てんびん座、エンデューロレーサーミニを出してほしい(編)の某でした。

◀岡山県・地球丸君

◀埼玉県・Beetle君

サークル紹介

最初に一言。名古屋の山崎真嗣君から、次のような手紙が届いた。

「僕は、サークル紹介を見て、入会しようと思い、7月10日ごろ、3つのサークルに問い合わせました。けれど、案内が送られてきたのは1つだけで、あとの2つは、何の連絡もありません。送料や為替など で、590円も損害を受けてしまいました。あの人たちは、なぜ送ってこないんでしょうか？　もう解散したのだとしても、返金すべきだ!!」

同じようなトラブルが、他にも報告されている。このコーナーに掲載されたサークルの人は、もっと責任感を持ってほしい。心当たりのある人は、今すぐ返事を出すこと。いいかげんでは困るよ!!

★**AMC会員募集！** アーケードゲームのサークルで、月に1回会誌の発行もしています。会誌の内容は、ニューゲーム攻略など。詳しくは、案内書を送りますので、60円切手を同封して左記へ。

〒573　大阪府枚方市黄金野1-2-14　名津井克彦(15)

★**YATATA・WARS復活を企てるサークル**です。目的は、ヤタタが再びBEEPに載る日まで、ヤタタウォーズを継続することにあります。活動内容は、ストーリー、艦隊戦などそのまま。現在、会誌**YATATAWORLD**制作中ですが、会員が2名（ユダ、ギャオ兄妹）のため、ろくな内容にはならんと思います。みなさんの投稿待ってます。創刊号は無料で、返信用封筒さえあればお送りします。

〒003　札幌市白石区平和通8丁目北5番10号　谷口一(17)

★**FANTASY・LOAD**（会誌名同じ）会員募集中！　月1回の会誌発行、別冊**テクニカル・ファンタジー**（ファミコン中心）発行、情報交換等、幅広く活動中。どんな人でも入会でき、会費はナシ！　でも、会誌は毎回買ってください（1冊200円）。興味のある人は60円切手同封で、また、会誌がほしい人は、送料込み300円分の切手同封で下記まで。

▲FANTASY-LOADには、マンガも載ってるよ。

〒303　茨城県水海道市豊岡町2-521　高森政広(16)

★MSX、PC-88シリーズ中心の**EXIT**（エキサイト）です。月に1回月刊**EXIT**を発行し、半年に1回AVG／RPGのヒント集**夢幻の肝臓**を発行します。他に、アドベンチャーブック、ボードゲームの制作などを予定。会員は現在15名ほどで、会誌はみんなで作っていきたい。性別年齢は問いません。入会希望者は、60円切手同封で左記まで。

〒845　佐賀県小城郡小城町一本松　北川弘幸(14)

★**YATATA・II**は、記録用紙を使った艦隊戦をするサークルです。会員は、基本的には移動を用紙に記入して送るだけ。スタッフ4名で、プレイ、イベント、月1回の報告書をこなします。イベントとしては、宇宙船のデザインコンテストが計画済み。入会金500円、月会費500円。入会希望者は、まず往復ハガキで左記へ（ユニットの都合上、30名で締め切ります）。

〒892　鹿児島県鹿児島市坂元町685-16　西山隆(18)

★**うめぼしユーザーズX1**は、X1／turboのディスクを中心としたサークルです。活動内容は、月1回の会誌発行（AV・RPGの解法が主）とソフトの交換など。来年の春までには、パソコン通信もやるつもりです。入会金はナシ、年会費500円です。入会希望の方は、60円切手を同封して左記まで

▲これが会誌の〝LOAD〟1号

〒515-03　三重県多気郡明和町竹川375-1　南則之(14)

★できたばかりのMSXサークル**MSX999**（スリーナイン）です。ゲーム交換、情報交換、パソコン通信、BASICの勉強など、幅広い活動をめざします。会費は月100円。詳しくは、60円切手2枚同封のうえ、左記まで。

〒779-33　徳島県麻植郡川島町児島　工藤鉄郎(14)

★**PFビスケット**は、88シリーズディスクユーザーのサークルで、現在会員数は4名です。活動内容は、会誌発行、パソコン通信、中古ソフト売買など。会費、入会金とも、実費のみです。入会希望の方は、住所、氏名、年齢を明記のうえ、左記まで。

〒421-11　静岡県志太郡岡部町三輪678-10　野中一仁(14)

★セガのサークル**ファミコンバスターズ**は、最新のテクやマイカードの交換など、ソンなし！　大ドクの連発！　会費は毎月60円切手をもらうだけ！　会誌は気まぐれに発行（ファンタジーゾーンのマンガなどいろいろ）。小学校4年まで入会できて、それ以上はダメ！　入会希望者は、60円切手を同封して左記まで。

〒247　鎌倉市大船5-11-14　佐々木誠(10)

★8月号に掲載された**RETURN・OF・MOMO**です。このほど代表者も交代し、内容もSEGAでもアーケードでもやるようになりました。入会希望の方は、毎月20日までに350円分の小為替を送ってください。会誌をお届けします。

〒306-01　茨城県結城市紺屋町1493-2　村田修作(16)

キミのサークルを紹介しよう！

①サークル名②活動内容③入会の条件④あて先⑤代表者氏名・年齢⑥電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）を200字以内にまとめてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

ゲーム小僧

ぼくは

日本一の

ゲーム王になるんだ

そのためには

やはり

ガチャッ！

高橋名人を消さなくっちゃ

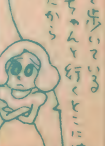
ゲーム小僧アイデアコンテスト

〔全体評〕今月もたくさんのアイデアを送ってくれてありがとう。常連も何人かいるようです。毎月同じテーマでアイデアを考えるって、プロでも大変なのに、たいしたものです。学校へ行って、塾にも行って、ゲームもして、僕なんかよりずっと忙しいはずなのに、本当に感心します。忙しいっていいことです。余計なこと考えずに済みますからね。これからもどんどん送ってくださいね。

それから、11月号で入選したキユ・ウトイサ君！ 本名を知らせてください。Tシャツが送れずに困ってますよ〜。

（二階堂正宏）

▶千葉県・林直樹君
アイデアの出し方の一つ、「オーバー法」を使ったね。まさか君もこんなに本体持ってるんでは？

▶鳥取県・浜崎義規君
最後のお母さんのセリフが光っている。ゲーム小僧の性格がよく出ているアイデアだ。

▶山口県・道給一人君
線がのびのびして、なかなかいい。アイデアものびのびしていて、絵と内容がうまく合っているね。

▲福島県・家の屋佐吉君
とってもすなおな線で好感が持てる。じつは逆さまだったというオチも、とてもおもしろいよ。

◀千葉県・成島康之君
ゲーム小僧の表情がバツグンだ。最後のコマの表情なんか、とくにいいヨ。

◀兵庫県・山本猛君
なるほど、ゲームの歴史がよくわかるアイデアだね。ゲーム小僧ならではの作品です。

▶東京都・あらさん君
常連さんで、絵もアイデアもなかなかいいが、あまり楽屋オチにならないように気をつけてね。

▶群馬県・橘爪真人君
ゲーム小僧らしいアイデアだね。2人の女の子の美しさにより差をつけて描けば、もっとよくなる。

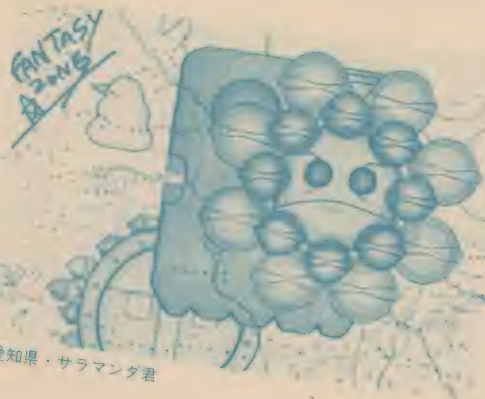
ゲーム小僧アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか？ 作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆はダメ）。採用された人には、BEEP特製Tシャツ等をプレゼントしちゃうよ！「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。

伝言板コーナー

▼渋谷の丸山百合さん！ 元気してますか？ 阿佐谷のクワトロ常光で～す♥ 今月もみなさんのおたよりをビシバシ紹介していきます。

●ハァーッハッハッハッ。最近、芋吉様直々にホットスクランブルをもらったり、パイナップルの桃園さんから手紙をもらったりして波に乗りまくっているレリクスです

　ところで、最近ウィザードリィをプレイしましたが、ちょっと今いち。これからの新作に期待している今日この頃、本当におもしろいゲームってなかなかないね。おもしろくないゲームなんてゲームじゃない!! もっと、質を向上させてもらいたいものです。

▲愛知県・サラマンダ君

　そんななかでムチャンコおもしろいのが、ツクダの〝レッドショルダー〟。シミュレーションボードゲームなんだけど、これが最高におもしろい!! 3800円でも安すぎるくらい。ぜぇーったい損はないから、ぜひ買ってみて。
P.S. 常光さんも、もちろんやったことあるでしょ？
（山形県・シホウ＝レリクス）

▼最近、このコーナーも第2のヤタタと化してきたなあ。ところで、私は、アニメ、特撮等、すべてにおいて完全にマニアといえるほどの域に達している人間なので、当然ツクダのシミュレーション・シリーズについても、十分心得ておるのじゃ。ちなみに、現在〝ガンダムZZ〟のサイドIをプレイ中で、思わず感情移入しながらやっとります。

●このコーナーでPBMのようなRPGをやりませう。ルールは何でもいい。やってほしいな。マンガも載せてほしい。10ページぐらいでおもしろいのをね。あと、イラストのハガキをもっと大きく載せて！ よく見えん！ それじゃ、最後に伝言をさせてもらいます。おーい、ascー5508のRoprosだよーん。だれか知ってる人いるかー？ いねーな。
（千葉県・HALO・C・CのRopros）

▼ウーン、RPGですか。やりたいですねー。マンガの件は、㊥に話しときます。なんだったら、私が描いてもいい。どーでしょうか？ みなさんのご意見をお聞かせください。

サンダーバードコーナー

▼今回はパソコンのサポート隊を集めたぞ！

●ハイドライド(I、II、S)、夢幻の心臓II、ザナドゥについて、ヒントを教えます。さらに、ブラスティーまたはウィザードリィのイラストをくれた方には、1日でザナドゥのKING・DRAGONを倒す方法を教えます。
〒320 栃木県宇都宮市駒生町2335-3 三木学

●88mkII用で、ザ・スクリーマー、WILL、その他何でもサポートします。
〒379-23 群馬県新田郡藪塚本町大字大原2-79-24 渡辺孝

●覇邪の封印、その他たいがいのRPGなら、何でもサポートします。
〒590-02 大阪府和泉市松尾寺町354-112 生駒卓士

▼彼ら国際救助隊に連絡するときは、わからないところを書いて、60円切手を同封すること。もちろん、自分の住所氏名も忘れずに！

文通したいよ～ん

●ファミコン、セガ、アニメ、映画（ホラーはパス）、時代劇、グインサーガから新井素子の小説まで、多芸な私にお手紙ちょーだいなっ！
P.S.グインはおもしろいっ！ みなさまも読んでみてはいかがでしょうか。
〒805 福岡県北九州市八幡東区清田2-1-18 梶田晶子(14)

●ドラゴンクエストの竜王かっこいい！ ゼルダが好き！ ボンバーマンかわいいっとゆー人、ぜひぜひ文通してね♥
〒464 愛知県名古屋市千種区園山町2-3-1園山スリーハウスC-102号室 近藤清美(14)

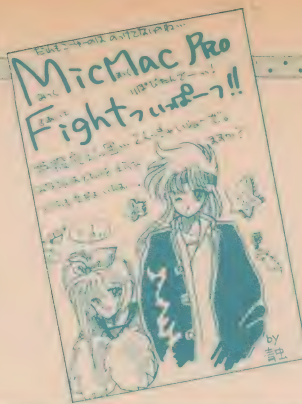
●ビデオゲーム（とくにナムコ）、ファミコンが好きで、パソコンは好かんという中学生の人（男女問わず）、2、3ヵ月の文通をしてほしいナ。とにかくヒマな人、お手紙ちょーだい。
〒210 神奈川県川崎市幸区河原町1-2-508 佐藤方(14)

▼先日、某ロリポ○プの編集長Kさん（じつはお友だちだったりなんかする）の家で、とんでもないモノを発見した。ナ、ナント、あの〝モスピーダ〟のトレッドのオモチャである。このトレッド、じつは発売予定だったのにかかわらず、放送終了のため中止となった幻のアイテムなのだ。

㊥注――クワトロ氏は、この後15行にわたってマニアックなことを書き連ねましたが、一般読者にとってはどーでもいいようなことなので、あえてボツにしちゃいました。

　それから、2月号で、自主映画〝スーパーゼビウス〟の中間報告的な記事を組んでもらえることになりました。出演者のコスチュームやミニチュア等、バンバン載せる予定だから、期待して待っててね。

伝言板コーナーおたより募集

文通希望や、遠くの友だちへのメッセージ、BEEPのライターへのファンレターなど、なんでも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。送り先は「東京都千代田区九段南2-3-26 日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の人は、年齢も忘れずに書いてね。

◀埼玉県・青虫君

雅の
バラ色(ヴィアンローズ)人生相談

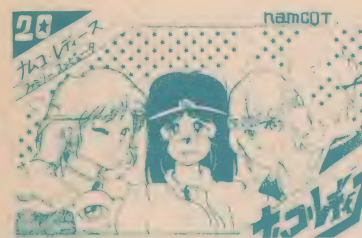
カウンセラー／
大滝ラヴィアンローズ雅

Ⓠ私は14歳なのにフケていて、40歳くらいに見られてしまいます。どうしたら若く見られるようになるか、雅さんおせーてください。
（富山県・貧血軟派ははにはくん）

Ⓐいや〜、ドモ、カウンセラーの雅です。んで、君はどのくらいフケてるって？40？ ん〜、まだいいほうだ。僕の知り合いには10代にして50代前半の青年(?)がいて、彼はそのカンロクで、生徒会長だってやってたんだぜ。
　君は若く見られたいというが、よく考えてみなよ。フケてるってことは、意外にいいことがあるんだぜ。たとえば、酒、タバコはもちろん、車の免許だって取れるし（ウソウソ）、ムフフ♡18禁の成人映画、○ープ○ンドも夢じゃない!!

ナムコ・レディース
namcot

▲大阪府・文月タケシ君

つまり、フケていることで、大人の・・・・・・・・・シミュレーションかできるのだよ
　だから、㊥のジンのように無理に若ぶるよりも（いやだなー、冗談(じょうだん)ですよ。ハハハ）、むしろスーツでも着こんで、ヒゲを伸ばし、シブくキメて夜の街へ繰り出そう!! 普通の14歳じゃ、ちょっとこんな体験はできないぜ。
　〝笑っていいとも〟の年齢当てコンテストに出るのもいい。君は一躍(いちやく)クラスの人気者まちがいなしだ（認められちゃえばこっちのものよ）。
　何!? どうしても若く見られたいって!? そうか……じゃあ、いっそ整形手術でもするか（失敗しても責任持てんが）、青いキャンディーをなめるしかないネ（これがわかったら、ホンマもんのオジンなんだけどね）
　というわけで何の解決にもなってないこの相談室なんだけど、おたより待ってるよ〜。

10月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①スーパーゼビウス
石川県・平野栄重／静岡県・加藤謙介／京都府・中川禎尚
②ASO
群馬県・高橋宏／埼玉県・星野貴之／東京都・加藤友宏・大阪府・辺見哲也／奈良県・大森健一郎
③機動戦士Zガンダム
宮城県・石川浩隆／埼玉県・蛭間利典／神奈川県・井上大輔
④テラクレスタ
新潟県・見尾田裕一／福井県・柳原範裕／鳥取県・三枝章
5ガルケーブ
岩手県・佐々木修一／山形県・荒川昭紀／神奈川県・渡辺宗人
⑥ワンダーボーイ
埼玉県・松波慎朗／石川県・松宮秀典／長崎県・浦良治
⑦覇邪の封印
福島県・村上道／兵庫県・前川孝／愛媛県・永井邦広
⑧プリンセス・クエスト
栃木県・梅田洋／神奈川県・当麻明彦／京都府・山本善久／兵庫県・小坂卓也／森本伸司
⑨クリスタル・プリズン
埼玉県・鈴木栄司／長野県・黒木信吾／愛知県・勝野正孝／末広義典／三重県・飯田容久
⑩グラディウス
埼玉県・寺本真澄／山梨県・笹本泰明／大阪府・万庭康夫
⑪TZRグランプリライダー
埼玉県・福富環／兵庫県・中村博志／武士哲也
⑫エンデューロレーサー・ポスター
栃木県・津久井拓也／埼玉県・市川辰也／神奈川県・長谷川祐一／細井将司／静岡県・森谷浩幸／愛知県・河合健矢／山本友次／大阪府・吉村重紀／兵庫県・新籾貴志
⑬アテナポスター&攻略マニュアル
静岡県・岡村孝一郎／他89名
⑭テラクレスタ・サウンドテープ
山梨県・河野晃己／京都府・長島義昌／宮崎県・田代秀樹
⑮スーパーファミスティック
北海道・伊藤充洋／福島県・伊東正博／茨城県・堀江武士／群馬県・松田亘司／東京都・郡司隆／埼玉県・市村公則／野口茂樹／千葉県・坂本秀司／山梨県・窪田誠司／長野県・山崎拓也／愛知県・飯田信一／小島真志／滝孝文／竹川智彦／夏目司／岐阜県・山岸新／京都府・高木雅弘／大阪府・平田征二／島根県・勝部利幸／鳥取県・手島勝
⑯チューガキーホルダー
北海道・水田裕子／秋田県・中村正和／宮城県・佐藤貴之／東京都・栗山武史／神奈川県・加山祐司／新潟県・中山由美／福井県・伊藤弘樹／大阪府・幾度靖彦／福岡県・原田寛之／鹿児島県・浦川将洋

わるきゅうれ

▲福岡県・梶田晶子さん

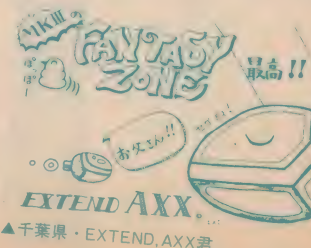
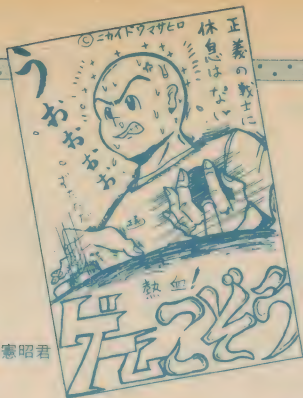
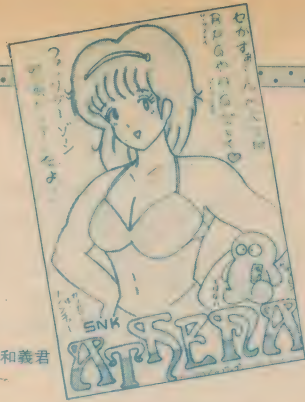
ＭＫⅢのFANTASY ZONE最高!!

EXTEND AXX

▲千葉県・EXTEND, AXX君

11月号のゴメンナサイ

●44ページの早見表で、グレートベースボールが〝全機種〟になっていましたが、〝マークIII〟のまちがいでした。

●46ページの4段目、〝AM10：00〟は、〝AM11：00〟のまちがいでした。銀座博品館は11時開店なのです。

▶新潟県・諏佐憲昭君

▶宮城県・小林和義君

●70ページの2段目、〝マシンガンジョイ〟となっているのは、〝マシンガンジョー〟のことでした。

●113ページの画面の説明中、〝カリスマ〟は〝カルマ〟の、〝ダメージポイント〟は〝ディフェンドポイント〟のまちがいでした。

●134ページのRPG幻想辞典の記事で、D&Dのルールで日本語訳されているのはベーシックセットだけと書いてありましたが、エキスパートセットも出ていました。

●152ページのマップで、〝井戸の外〟は〝井戸の底〟のまちがいで、〝竹やぶのあき地〟とは行き来できません。また、左下の鏡の形がアップル版のものになっていました。ついでに、〝鏡〟という字もヘンでした。

●167ページのプレゼントで、⑬と⑱の参照ページがまちがっていました。

みなさん、ホントにゴメンナサ～イ(ウウッ……)。

びーぷるランド原稿大募集

「びーぷるランド」は、読者のみなさんが作るページです。各コーナーへのおたより、イラスト、その他ゲームについての意見、感想など、何でもけっこうですので、どんどん送ってください。

新コーナーのアイデアなんてのも、いいのがあったら送ってね。グッドアイデアの提供者には、BEEPグッズをプレゼントしちゃうよ～ん。

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人（アルバイト）を募集しています。

①コンピュータゲームに関係する分野の原稿を書ける人。

②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があり、撮影の手伝いなどができる人。

③マップ製作、アンケート集計など、地味な作業も喜んでこなせる人。

以上、いずれも（原則として）18歳以上で東京近郊在住の人に限ります（男女不問）。

住所、氏名、年齢、電話番号、使用機種、希望職種、その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室ライター募集係あてに送ってください。スタッフとして登録されたときは、ご連絡します。

送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室□□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、86年11月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉〒102東京都千代田区九段南2-3-26
日本ソフトバンク出版事業部　営業☎03・261・4095

●86年3月号

☆特集I　16ビットゲームを撃て!!
・ビデオ感覚の高速描画で興奮の視覚体験　ZONE
・ダイナミックなBGMで絵物語を
メルヘンヴェールIほか
☆特集II　ファミコン・セガ
グーニーズほか
☆徹底研究　ハイドライドII
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年4月号

☆特集I　なんてったってRPG
・人生ゲームこそRPGだ！
・人気パソコンRPG大解剖！
ザナドゥ／ハイドライドIIほか
☆特集II　それいけ！　ファミコン・セガ
・ドラゴンクエスト　アトランチスの謎ほか
☆徹底研究　タイムエンパイア
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年5月号

☆特集I　ちょっと待って！ファミコン
・拝啓ゲームメーカー様
・拝復ファミコンユーザー様ほか
☆特集II　待ってられないファミコン＆セガ
・セクロス／スパイVSスパイほか
☆特集III　人気アメリカンゲーム情報
☆緊急レポートI
・グラディウス／ハイドライド・スペシャル
☆徹底研究　リグラス

●86年6月号

☆特集I　近ごろ、ゲームミュージック
・ゲームサウンド名場面
・打ち込んで聴こうゲームミュージック（ファンタジーゾーン／魔界村ほか）
☆特集II　テレホビーすくらんぶる
・ドラゴンクエスト／グラディウスほか
☆必殺!!　徹底研究3本固め
・三国志／レリクスほか
☆緊急レポート　ゲゲゲの鬼太郎

●86年7月号

☆特集I　掟破りのBEEPスポーツ大将
・幅跳び、サッカー、プロレス、野球ほか
☆特集II　極楽テレホビー
・謎の村雨城／ドラゴンクエストほか
☆緊急レポート・スーパーチャイニーズ　魔界村
☆徹底研究　ファイナルゾーン－ウルフ
☆特別企画　ヤタタ・スゴロク
☆YATATA WARS（最終回）

●86年8月号

☆特集I　遠藤雅伸さんとつくったBEEP
・アタリのゲームが好き
・モノポリー、スクラブル必勝法ほか
☆特集II　ファミコンだ！　ヤリコンだ！
・スターソルジャー／ソロモンの鍵ほか
☆特集III　セガの時代だ！メガとびだすぜ！
・ファンタジーゾーン／ダンプ松本ほか
☆徹底研究　北斗の拳
☆緊急レポート　沙羅曼蛇ほか

●86年9月号

☆特集I　シミュレーションゲームの誘惑
・ペナントレース／リスク／アップフロント，三国志／現代大戦略／シティファイトほか
☆特集II　ファミコンゲーム大作戦
・キングスナイト／ワルキューレの冒険ほか
☆対決！　北斗の拳
☆徹底研究　メルヘンヴェールII
☆緊急レポート　ASO
☆特別企画　フォーメーション・バトルス

●86年10月号

☆特集I　ゲームの美学だ！まいったか！
・世界一！　巨大コントローラーでプレイ
・エンディングの美学／散り際の美学ほか
☆特集II　激突!!
3大ファミコンシューティングゲーム
・テラクレスタ，スーパーゼビウスほか
☆セガレポート　ワンダーボーイ／ガルケーブほか
☆必殺！　徹底研究　3本固め
・覇邪の封印／摩訶迦羅ほか

●86年11月号

☆特集I　爆発！　セガパワー
・究極のドライブマシン〝アウトラン〟
・㊙セガレポート（ザ・サーキットほか）
・ハイテク大全集ほか
☆特集II　ファミコンゲーム・マップ大図鑑
・悪魔城ドラキュラ／戦場の狼ほか
☆徹底研究スペシャル
・ザナドゥ・シナリオII／ロマンシアほか
☆特別企画　セガ・ゲームミュージック

サウンドクラブ[4]

音源チップのおはなし

BEEP音からFM音源まで、こいつを読めば、音の秘密がわかっちゃう!?

なんで音がちがうんだろう

あ～、親指がいてえ。久しぶりにファミコンだこができてしまった。というのも、禁断の15連射ジョイカードを買ってしまったからなのだ。先日友人の家で「B-ウイング」の完全攻略を試み、29面のゴブナス027型に何十回トライしたことか。5人がかりでもこの面はクリアできなかった。友人のHは連射などは邪道だといい張っているが、もはや人間の能力では「B-ウイング」の制覇は不可能であろうと考えたあげく、このジョイカードを買うにいたったのだ。

いやはや、すごいですね、連射の威力は。ゴブナスにミサイルを打ちこむときの〝ズカシャシャシャシャッ〟という音、快感だよ。

しかし、ここでふと思う。この白と朱の箱の中から、いったいどうやってあんな音が出てくるんだろうと。

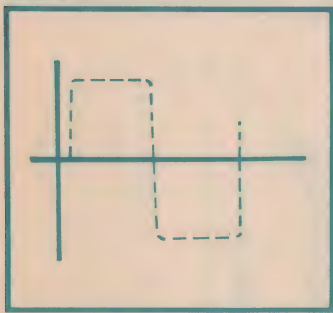
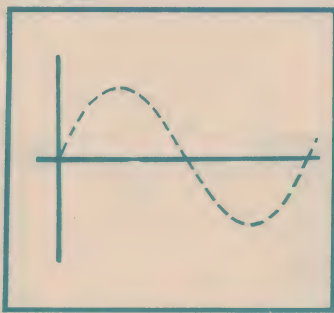
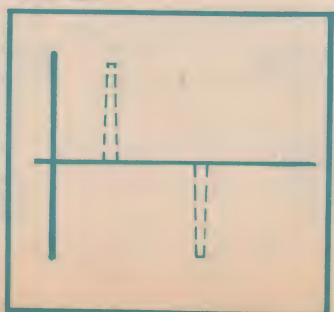
そこで私は、おもむろに自分で録音してきたいろいろなゲーム・サウンドのテープを聴いてみる。うーん、各ゲームによって音がちがう。曲を中心にして聴いてみるとさらによくわかる。ファミコンにはファミコンの音があり、パソコンにはパソコンの音がある。ビデオゲームにしても各音のちがいははっきりしている。いったいこのちがいはどこから来るものなんだろうか。

そう。少しパソコンを知っている人ならもうおわかりだね。各ゲームにはそれぞれ音を出すための専用LSI（大規模集積回路）が搭載されているんだ。それをわたしたちは音源チップと呼ぶ。

今回はノウハウ編の最終回。この音源チップに華々しく光を当ててみよう。

いろんな波形があるんだぞ

さて、音源チップについて話すには少しばかり基礎知識が必要となる。というわけで、まず音の波形について少しお勉強してもらおう。

音には必ず波形があるんだ。波形というのは、その音のもつ音色と理解していただけばよいだろう。図を見てください。縦軸が周波数、横軸が時間だ。三角波、矩形波、パルス波、サイン波などを基本とし、それらの組み合わせによって複雑な波形を作ることができる。この図の一周期をたとえば440回繰り返すと、NHKの時報と同じ音程、つまり「ラ」の音が出る。これを周波数と呼ぶことは、前回お話したとおり。これらの中でコンピュータゲームに使用される波形というのは、だいたいが三角波と矩形波だ（パルス波は、矩形波に含まれる）。

では、それぞれどんな音がするか説明しよう。三角波はほぼサイン波と同じで、楽器でいえばフルートのような丸いポーという感じだ。また、矩形波は鼻がつまったクラリネットのような感じでプーという音がする。この波形を使い、さらに音程や音量変化を加

矩形波

サイン波

三角波

パルス波

えて、曲や効果音などを作っていくんだ。

✖むかしの人はエラかった!!

さて、本題に入ろう。少しまえまで、パソコンサウンドにはBEEP音しかなかった。手もとにパソコンがある人は、キーをめちゃくちゃにたたいてリターンキーを押してみてください。〝Syntax err〟と出て、〝ピーッ〟と鳴ったでしょう。これがBEEP音なんだ。

むかしの人は根性があったもので、このBEEP音をいじくって音階を付け、曲を演奏させ、あまつさえ和音や音声合成までやってのけたというのだから、たいしたもんだ。たとえばドとミの和音を出したかったらドの音とミの音を凄まじい勢いで交互に鳴らすわけだ。すると聴覚上ではまるでドとミの和音が鳴っているように聞こえるという仕組みで、これは視覚上で残像効果を利用したアニメーションと同じ原理だ。

ところがこのコーナーの第1回目でも書いたとおり、聴覚情報は視覚情報よりもかなり優れており、なまじっかの速さでは和音には聞こえてくれない。この方法で鳴らした和音は、それはそれはひどい音だ。しかし、それでもむかしの人は和音が出たと喜んでいたのだ。

✖PSGの出現

ところが、ここでPSGが出現した。これはもう多くのパソコンに装備され、ビデオゲームでは後述のFM音源が出るまえまでは5年ほどPSGの時代が続いていた。例を出せばきりがないが、「タイム・パイロット」、「ハンバーガー」、最近のでは「ソロモンの鍵」、「アルカノイド」などがある。

出せる音は方形波3音とノイズで、方形波はもちろんのことノイズも自由に周波数を変えられ、その汎用性の高さ（使い道がたくさんあること）に今でも多くのゲームで使用されている。

このPSGのなかでもっともポピュラーなのは、ヤマハの「AY・3・3910」というチップで、MSXビデオゲームはもちろん、MSXなどにものっている。

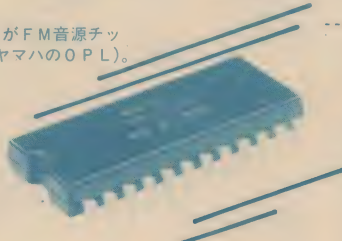
✖ファミコン・サウンドの秘密

このPSGによく似ているのがお馴染み、ファミコンのカスタムチップ（各会社が独自に作り出したチップ）で、方形波2音＋三角波1音＋ノイズ1音が出せる。「スパルタンX」などでお馴染みの音声合成も可能で、なかなかのものだ。

とくにこのチップにはデューティーという方形波の横幅を変える機能が付いており、これによりマイルドな音からチェンバロのような音まで幅広い音作りが可能となっている。またスウィープ機能というのも付いているが、これはソフトではなく、ハードで音程を変化させてしまうもので、これを使えばプログラムへの負担がかなり減るという、たいへん便利なものなのだ。

✖サウンド革命を生んだFM音源

そしてFM音源の登場。これはゲームサウンドの歴史を大きく変えたもので、「影の伝説」、「マーブル・マッドネス」などでその実力は知れわたっている。ここ1年ほどゲームの半分以上に搭載され、一種の流行とまでなっている。この音源チップのもっとも大きな特徴は、「シンセサイザー（合成機）」であるということだ。つまり音源の波形そのものから作り出すことができるので、音程変化との組み合わせしだいでは無限の効果音を作り出すことができるというわけ。さらにその音はたいへんリアルで、BGMの楽器としても最適なんだ。

FM音源チップには今のところ「OPN」、「OPL」、「OPM」という3つのチップが出回っており、いずれもヤマハよりだされている。それぞれの特徴についてかんたんに説明しよう。

こいつがFM音源チップだ（ヤマハのOPL）。

●OPN

FM音源3音＋SSG（PSGのようなもの）で4つのオペレーターをもち、3音のうち一つを効果音モードとして使うと、かなり複雑な波形が得られ、FM音源チップのなかでは効果音を作るに一番適したチップである。

●OPL

FM音源9音という、FM音源チップのなかではもっとも多くの音を出せるチップ。その代わりにオペレーターは2つと少ない（オペレーターの数が多いと、より複雑な波形を作ることができる）。

●OPM

FM音源8音4パラメーターでステレオ出力が可能。ヤマハから出されているミュージック・キーボード、「DX-21」、「DX-24」など同等の音が出せる。

このように多くのFM音源チップが出ているが、いかんせんそのFM（周波数変調）の原理が複雑で、ある程度のシンセサイザーとFMに関する知識が必要とされるため、これを使いこなせていないメーカーが多いこともまた、残念な事実である。

✖まだまだ続くFM音源時代

と、まあざーっと見てきたわけだが、今後の展望としては、ここしばらくはFM音源の時代が続くだろう。というのも先ほどもいったように、FM音源を完全に使いこなす会社はまだまだ少なく、逆にいえばそれだけ可能性のある音源チップだともいえるからだ。わたしもFM音源チップを扱いはじめて3年ぐらいたつが、まだまだ使いこなせないからねー。

しかし、だからといってPSGが絶えてしまうことはおそらくないだろう。なぜならFM音源では自由に出せない、ノイズという存在があるからだ。それに長いあいだゲーム制作者たちに扱われてきて、蓄積されたノウハウは膨大な量になり、そのストックだけでもかなりの音数になるからだ。

さあ、次回からはいよいよ1本のゲームを取りあげて徹底的につきつめていく予定。まだどんなゲームにするかは決めてないけどね。ま、今回でノウハウ講座はおしまいだ。次回からに乞うご期待。

芋のビタミンD

第5回 地面に四角を描いたなら(4人ピンポン)

文・水木芋吉　絵・みうらじゅん

黒い地面はビタミンDの栄養源。丸を描けば「押しくらまんじゅう」、Sの字描けば「Sケン」が、四角を描けば「4人ピンポン」ができてしまう。本当に、土っていいなぁ。今回は、4人ピンポンでいってみよう。

芋の健忘症

最近、妙にわすれっぽいんだよなぁ。

原稿の締め切りを忘れるのは、故意だからいいとしても(コラコラ!)、人との約束を忘れてスッポかしちゃったり、人と喋ってる最中に、何を話そうと思っていたのか忘れちゃったり。おまけに……あれ、何を書こうと思っていたんだっけ?

忘れっぽいといっても、忘れるのはおもに最近のことだけで、昔のことについては異様によく覚えているのも、不思議といえば不思議だ。これはもしかしたら「老人性痴呆症」の始まりかしらん、とひとり怯える芋でした。

それでは、今回の「4人ピンポン」の話を始めることにしよう。

地面に四角を描いたなら

ボクが小学生のときに、おそらくいちばん人気のあった遊び、それが「4人ピンポン」略して「ピンポン」だった。

ピンポンといっても、4人でやるんだから、もちろんマトモな卓球じゃあない。学校のグラウンドで、地面に四角を描いてプレイフィールドを作り(土のグラウンドのない都会の学校の人はゴメンナサイ。ボクにはなす術がありません)、その上でサッカーボールまたはバレーボールを使って遊ぶんだ。

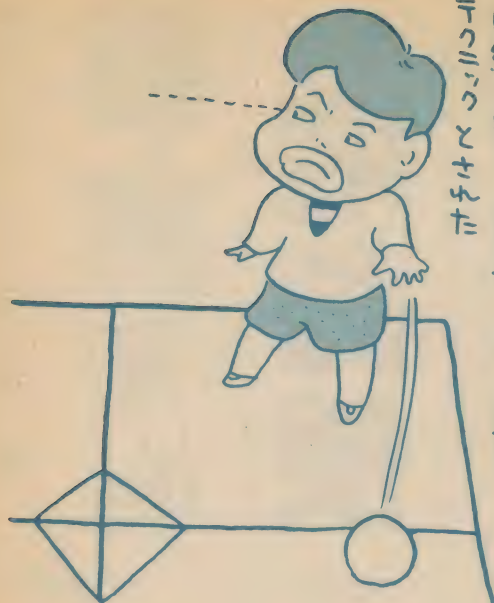
もっとくわしく説明しよう。プレイフィールドは、イラストのように中を4つに区切った四角形で、中心には菱形の「便所」と呼ばれるエリアがあるんだ。この便所、じつはたいへんに恐ろしいエリアなんだけど、その説明はひとまずおいとくとして、とりあえずは中に書いてある1から4までの数字に注目してもらいたい。

この数字が何を意味するのかというと、これはピンポンにおける「階級」を示しているんだ(そう、「なるほど・ザ・ワールド」みたいなシステムを想像してもらえばいいだろう)。

というのは、このゲームに

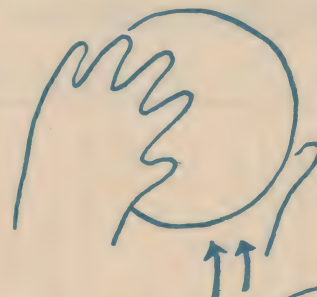
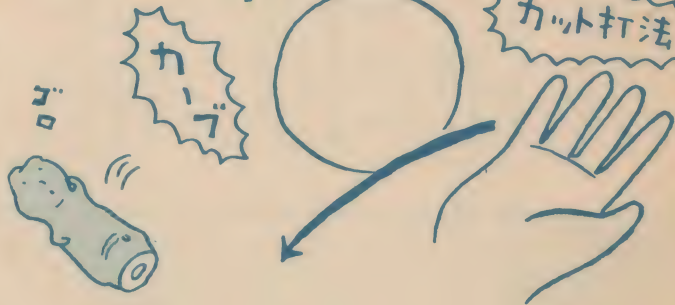
は一般のピンポンのような点数制はなくて、あるのはただ階級制度のみ。自分の打ったボールが人のエリアに入らなかったり（外に出ればアウト。また自分のエリアに打つと、「自爆」、ライン上の場合はアウトと同じ）、人の打ったボールが自分のエリアに入ったのに打ち返せなかったり、またボールを持ってしまった場合（「持ち」といって、バレーのホールディングのようなもの）は、なんと階級が1段階下がってしまうんだ。

　そして、何よりも恐ろしいのが、先に書いた「便所」だ。自分の打ったボールが、この菱形のエリアに入ってしまうと……問答無用で2段階落ちてしまうんだ！　ただし、便所とセーフの境界に入った場合は「べんせん(便線?)」といって、1段階しか落ちないのが救いといえよう!?

目線と別の方向に打つのは、高度なテクニックとされた

　ところで「1番から3番までの人は階級が落ちれば損だけど、4番の人は落ちようがないから安心だ」なんて思っている人はいないかな？　フッフッフ、思っているとしたら、キミはまだ甘い。もしこのゲームを4人だけでやっているなら、たしかにそれは正しい。しかし、5人以上でやっている場合、4番が最下層ではなく、その下に「コジキ」（アブナーイ！）と呼ばれる人間が、順番を待って列をなしているのだよ。

キミの立場がピタリとわかる

　ゲームは、最初に4番の人が2番に対して「サーブ」をすることから始まる（以後は、ミスして降格した人が対面に向かってサーブする）。

　サーブは、自分のエリアでボールを1回バウンドさせてから、両手の手のひらで相手のエリアにボールを打つ。そして、サーブを受ける人は、自分のエリアでボールが1回バウンドしてから、他のエリアにボールを打ち返す、という具合に進んでいくんだ。ゲームそのものは普通のピンポンとほとんど同じように進んでいくわけだ。

　ただし、そこはやはり4人ピンポン。狙いどころが自分以外の3ヵ所（つまり3人）あるということで、戦略的にも楽しめるのだ。

　たとえば、自分が2番にいるときに、階級アップを狙って1番に対して攻撃しようと思ったとしよう。ところが1番のヤツは4番のヤツと仲がいいから、自分が1番に上がれたとしても次に4番のヤツに仕返しされてしまうかもしれない（2番の対面にいる4番が次のサーブを受けるわけだからね）。だから、ひとまず4番をコジキに落としておいてから、あらためて1番を狙ったほうがいい、という戦略が成り立つわけだ。

　そんなわけで、このゲームを左右するのは、やっぱり人間関係。というか、その人間の性格だろう。そこで、ピンポンの階級と性格の関係といったものを、少し書いてみることにしよう。

1番　ニクメないヤツ
2番　クラスのリーダー格

　1番の場所というのは、階級的には最高位なんだけど、実際にはほとんど権力を持っていないんだ。というのは、最初のサーブが2番に対して行われるのからもわかるように、いちばんサーブを多く受けるのが2番なんだ。そして、サーブをたくさん受けられるということは、それだけたくさん好きなところに攻撃できるわけなので、じつは2番のほうが圧倒的に有利なんだ。

　というわけで、実権を握れる2番の場所にはクラスのリーダー格が、そして1番の場所には、そのリーダー格のヤツでさえ攻撃できないような「なんとなくニクメないヤツ」が陣取ってしまうようになるんだ。

3番　実力はあるが、人気の伴わないヤツ
4番　コジキ。実力も人気もないヤツ

　理由は自分で考えよう（実際にやればわかるけどね）。

山のようなお手紙に感謝！

　10月号、11月号で「お便りまってまーす」と書いたところ、来るわ来るわ、山のような手紙が！　だけどその大半が、愛読者カードの「つまらない記事」の欄に、
「ビタミンD（ヘッヘッへ、怖いだろう!）」とか、
「ビタミンD……ウソだよーん!!」
なんてのばっかり。コラコラ、ボクをオチョクるんじゃない！

　まあその他にもマジメなお便りもたくさん来ているんだけど、それはまた次回にまとめて紹介するから、今回は勘弁してほしい。

　それでは……来月号でまた会おう！

■ゲームメーカー熱烈主張！■

夢吉飛脚便 第7便

システムソフト ←→ BEEPER

お待たせ。今年もラストスパートに入ったね。おいらもみんなもボヤボヤしちゃいられねえぜ。なにしろ、年末には新作ソフトの相次ぐ発表が控えているんだ。今から楽しみだね。
さあてと、おいら早駆けの夢吉は、今回ついに海を渡った。といっても外国に行ったワケじゃねえ。関門海峡を渡って、九州に行ったんだ。九州のゲームメーカーといえば、おなじみのタイニャンがいる『システムソフト』。高台の上にある、豪華なマンションへ、ズームイン！

今回は九州だぜ！どうでェ、べらぼーめ
九州だよ

イラスト／Y・HASEGAWA

取材・構成　亜蘭仁

タイニャンみたいな……

今回お相手していただいたのは、販売促進課の木下聖雅さん、企画課の宮迫靖さん、そして今月号では㊎の陰謀によって(?)連載をお休みしたタイニャンの3人だ。福岡の町並みがよく見える一室で、楽しく話が進んだぜ。さっそく今月も、みんなから寄せられた質問に答えてもらいやしょう。

●どうしたらタイニャンみたいなプログラマーになれるのですか？（栃木県・松田広敏）

いきなり来たぜ。おいらも知りてえなあ。どうなんですかね？

「ゲームのプログラマーには、資格もいらないし、特別な技術もそれほど必要ない。やる気さえあればいいんです」

いきなりの質問に、いきなり答えてくれたのは宮迫さん。今は企画の仕事をしているが（大戦略関係を手がけている）、以前はプログラマーだったそうだ。だから、言うことも的を射ている。

「技術なんかは、経験を積んでいけば自然と身につく。だから、ゲームが本当に好きでプログラムを組んでいれば、それだけでプログラマーになれるんじゃないかな」

こいつはありがたい御意見。おいらでもプログラマーになれるかな？　ところが、ここで木下さんから異議が出た。

「この質問は、普通のプログラマーになる方法を聞いてるんじゃなくて、タイニャンみたいなバラエティーに富んだゲームを次々と作り出す人には、どうしたらなれますかってことなんじゃないかな」

うーん、そういう意味だったのかな？　おい松田、もう少しわかりやすく質問を書けよな。

このあと、いろいろ解釈が分かれたが、タイニャン本人（本猫？）も加わって相談した結果、最後には次のような結論に落ち着いた。

「タイニャンみたいになりたかったら、ちょっとオカシくて、凝り性で、人がやらないことを好んでやるような人間になればよい」

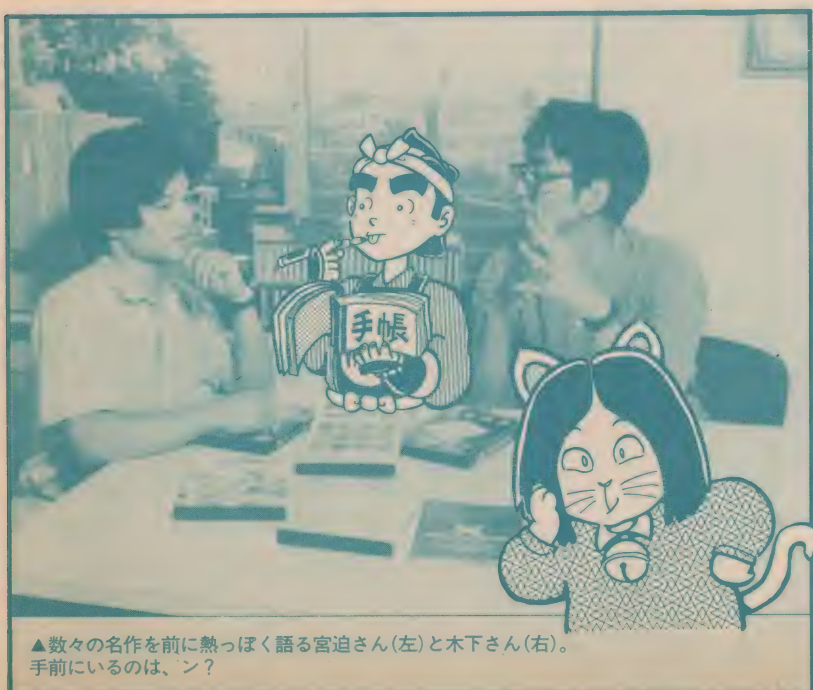
なんか、まじめにプログラマーを目指している人に対する助言にはなってないみたいだね。やっぱりタイニャンになるのは難しい!?

アメリカとニッポン

次の質問は、ちょっと高級だぜ。ま、聞いてくだせえ。

●システムソフトでは『ロードランナー』などのアメリカ製ゲームの移植もやっているようですが、アメリカのゲームと日本のゲームとでは、どんなところが違うのでしょうか？（福岡県・ケムコ）

そりゃおめえ、日本のゲームのほうがおもしろいってことよ。それ以外ありませんよね？

「アメリカのゲームは、やっぱり違いますよ。それを作るパワーが日本と違うみたい。たとえば、こ

▲数々の名作を前に熱っぽく語る宮迫さん（左）と木下さん（右）。手前にいるのは、ン？

んなふうにしたらいいな、けどめんどくさいかな、と僕が思うようなこと。日本のゲームだと、そんなことはほとんどやっていないんだけど、アメリカのものはやっている。そこがスゴイんですよ」
　とは宮迫さん。やっぱりアメリカのゲームのほうがいいのかねえ。と思ったら、タイニャンの発言でそのムードはくつがえされた!!
「アメリカのソフトってさ、スゴイ! 参った! すいませんって感じでしょ。でもそれだけにゃ。日本のソフトは、あまりスゴイとは思わにゃいけど、おもしろいよお」
　ははは、「参りました、ゴメンナサイ、もうやらないからカンニンしてください」じゃ、しょうがねえもんな。日本のゲーマーには、日本のゲームのほうが合ってるってことかな。

ジャンルは後からついて来る

　いよいよおいらの質問だい。いったい何を聞いたらいいかなとさんざん考えた末、おいらは次のような質問をしてみた。
「今後新しいジャンルのゲームができるとしたら、それはどんな内容になりますかね?」
　答えてくれたのは木下さん。
「それ、何か新しいネタがあったら教えてくださいってことかな? 新しいジャンルっていうのは、1つのゲームを作ったときに後からついて来るもので、作る前に新ジャンルを作ろうなんて考えるワケじゃないんですよ。我々も、別にジャンルなんか気にしないで、ゲームを作っています」
　なーるほど、おいらの下心まで見透かされちまった。こいつはたいした眼力だ。そういえば、アドベンチャー、ロールプレイなんて分類も、もとはといえば周囲(マスコミなど)が勝手に作り上げたものだもんね。ゲームを作る側が作りたいように作って、完成したものが今までのジャンルに入らないものだったら、そのとき初めて新しいジャンルが誕生するってことか。こいつは一本とられたぜ。

ファミコンはキッカケ

　システムソフトといえば、日本で一、2の歴史を持つゲームメーカー。そこで、老舗の目から見た最近のゲーム界について聞いてみた。まずはファミコンのブームについて。宮迫さんどうぞ。
「ウチは意地(?)でファミコンゲームは作らなかったんだけど、ファミコンのおかげで、かえってパソコンらしいゲームが作れるようになったんじゃないかな。その点では、ファミコンブームも評価してます」
　では、そのパソコンゲームの最近作についてはどうですかい?
「みんな完成度が高くなりましたね。昔は、これが商品? なんてのがゴロゴロしてましたけど、今は、(おもしろい、おもしろくないは別にして)作品としてよくできてますよね」
　なるほど、たしかにそうだ。グラフィックはきれいだし、音はいいし、とにかくレベルが高いよねえ。

▲仕事をするのが楽しくなるようなすてきな建物。木下さんの愛車はMGだ。

つまらんモンはつまらん!

　では、恒例となってるBEEPへのメッセージと行きましょうか。宮迫さん、お願いします。
「自分なりに好きなゲームを楽しみなさいってことですね。ウチで出していて売れているゲームでも、僕自身は好きじゃないから不思議に思う、そういうのもあります」
　とくに僕は、流行のロールプレイはイマイチ好きになれない。ゲーマーのみなさんも、流行っているからって、無理してロールプレイで苦しむ必要はないんです」
　ふーむ、ロールプレイ人気に飲みこまれる必要はない。ロールプレイが嫌いなら、自分とこのソフトも買わないでけっこうってことですね。こいつは豪気だね。
　じゃ、BEEPも含めたマスコミについては、木下さんに聞いてみよう。
「もっとスパスパ書いてほしいですよ。おもしろくないモノはおもしろくないと率直に書いてください。もちろん、しっかりした根拠のない中傷なんかは困りますけどね。ゲーマーに信頼される批評をしてもらいたいです」
　おーっと、こいつはもっと豪気だ。こういうことが言えるのも、自分(会社の作品)に自信を持ってる証拠だろうね。
　忙しい身にもかかわらず熱心にしゃべり続けてくれた宮迫さん、情緒のあるゲームを作りたいと強調していた木下さん、徹夜明けなのに家から駆けつけてくれたタイニャン、みなさん本当にありがとさんでした。『エリュシオン』や『大戦略II』も見られたし、九州まで行ったかいがありましたぜ!

おたより募集中

　このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。夢吉に行ってほしいメーカー名、メーカーへの意見、質問、苦情など、なんでもけっこうです。採用された方には粗品をさしあげます。
(送り先)〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP㊕係

おたよりドンドン出してくれよーっ!
チキチ…

新 ここがキライだシリーズ

最終回 わたしはコンピュータゲームがキライだ！

好き放題のことを書きまくり、毎回(編)をビビらせたこのコーナーも今回で最終回を迎えた。ホッと胸をなでおろしているのは(編)ばかりではないはずだ。さらば、松岡正！

文／松岡 正　ILLUST／M. YAMAMOTO

めでたい最終回は——

このコーナーも、回を重ねていよいよ12回。好き放題のことを書いてきたが、さすがにネタもつきてきたので、今回で最終回ということになった。めでたい最終回にあたっては、先代〝嫌いだシリーズ〟にならって、わたしも〝コンピュータゲームがキライだ〟というテーマで迫ってみよう。

最初に、断っておくが、今回はコンピュータの利用法としてのゲームという側面からではなく、ゲーム側からみたコンピュータの利用法という視点から話を進めていくつもりだ。

機械独自のワンパターン性を打破するゲームを

なぜ、わたしはコンピュータゲームがキライかというと、あのコンピュータという〝機械〟特有の人格のなさが挙げられる。人格がないというのは、何も道を歩いていて可愛い女の子が通るたびに思わず「おおっ」と叫んで振り向くとか、仕事中いきなりアワ踊りをしながら消えてしまうとか、というのではもちろんない。

早い話が、コンピュータは処理能力の限られた機械であって、所詮人間の相手にはならないということなのである。しかし、ここでいきなり結論を出してもしかたがないので、具体的に話を進めてみよう。

コンピュータゲームは、ゲームというカテゴリーのなかではもっとも進んだ形態を持つことが可能なジャンルだ。現実の空間のように物理的法則にとらわれることなく、自由な発想で新しい空間をCRTのなかに創造できる。

それゆえ、CRTのなかでは、コンピュータに不可能はないとさえいえるだろう。事実、現在のコンピュータゲームは、その出現当時に比べれば、想像もつかなかったことが可能になってきている。

でも、どんなにCRTへの出力画素数が多くなっても、出力カラーが何千倍になっても、根本的なところでは昔とまったく変わらない部分がある。それは、あらかじめあたえられたデータをCPUが処理し、毎回同じパターンを繰り返す点である。

プログラマーは、こうした機械をいかにも意志を持った生命のように動かそうとたえず努力してきた。同じコンピュータを使ったゲームでも、ソフトしだいではつまらないワンパターンゲームにもなるし、優秀なロジックを持ったゲームにもなるのはこのためだ。

このように、プログラムの力によってコンピュータの思考能力を上げるのは、プログラマーの永遠

のテーマといえるかもしれない。
しかし、どんなに優秀なロジックを持っていたとしても、ROM容量や計算処理スピードにも限界があるわけだから、ゲームを進めていくうちにそのロジックのパターンもプレイヤーに読まれていってしまう。
このように今のコンピュータゲームは、そのプログラム中にあたえられたデータ、あるいはロジックパターンを解析するまでが命といってもいいだろう。一度そうしてパターンを解析されたゲームは、どんなに傑作でもそこでおしまいになってしまう。しかし、これではあまりにも悲しすぎるじゃないか。
こうしたパターン性こそが、現在のコンピュータゲームの最大の欠点でもあり、克服すべき課題でもあるのだ。
結局、このパターン性を打ち破るためには、コンピュータが、あたえられたデータを処理するだけではなく、経験を積んで学習する思考型タイプのコンピュータであることが必要になってくる。
しかし、残念なことに、こうした思考型コンピュータは、あと10年は待たなくては出現しないだろう。

ゲームデザインで勝負するゲームを

さらにもう一つ、現在のコンピュータゲームの欠点を挙げれば、独自のゲームデザインが出尽くしてしまったというか、飽和状態に達していると思われてしまっている点である。そのせいか、最近ではやたらハードに頼りすぎるゲームが多くなっている。
しかし、たとえどんなに技術が進歩しても、ビデオゲームは単なる機械仕掛けの紙芝居ではないのだ。たしかに形はコンピュータを利用した機械だが、そのCRTのなかに創り出される世界は、人間の才能の生み出した芸術的創造物なのだ。けっして営利目的のために無理やり作るものではないのだ(もちろん、理想論ではありますが)。
どんなにハードが優秀であっても、そのゲームの評価を左右するのは、ゲームデザインであり、オリジナリティなのだ。
実際、ゲームを作るのにもっとも重要なのは、ゲームデザイナーの才能であって、個性のあるゲームほど、そのゲームの向こう側にゲームデザイナーの姿が見えてくるものだ。
CRTという媒体をはさんでゲームデザイナーとプレイヤーとの知恵比べ、だましあいが繰り広げられる、そんなゲームが理想ではないだろうか(と、私は思う)。

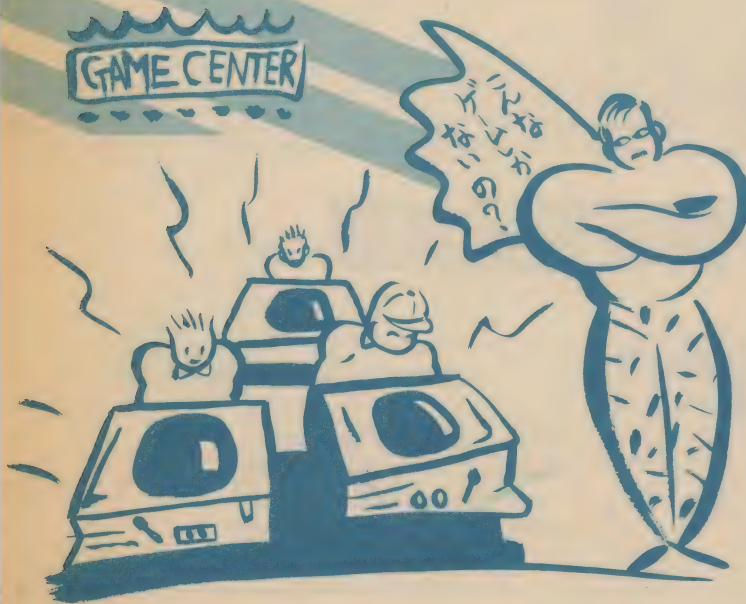
大人も楽しめる本格派のゲームを

最後に、わたしがひじょうに気になっているのは、現在のコンピュータゲームに大人のやれるゲームがないという点だ。わたしなどは、仕事柄よくゲームセンターに行くが、最近ゲームをしていて思うのは、いい年をしてこんなゲームをやっていていいのだろうかと思うような幼稚なゲームが多いことだ。
やはり、メーカーも子供相手の幼稚なゲームばかりでなく、大人の目にも耐えられるような、しっかりしたゲームを作ってほしいのだ。わたしがいう幼稚なゲームというのは、なにもキャラクターが幼稚だとか、ミュージックが情けないというのではない。今のゲームは、よく考えれば嘘八百で、不思議いっぱいのゲーム設定ばかりなのだ。
たとえば、敵のピストルの弾がプレイヤーの移動スピードより遅く、空中を漂うようにして動くとか、自機が目の前にいても何も考えず動いている敵だとか……今までも何度も書いてきたことなので、これ以上書くと㊟に同じことばかり書くなと怒られてしまうから、これくらいにしておこう。
つまり、ゲーム自体の設定があまりにも非現実的で、SFの世界というよりはおとぎ話の世界なのだ。
コンピュータゲームの関係者のなかには、所詮ゲームなんてのは子供のおもちゃなんだから、そんなにメクジラをたてる必要はないという人もいるかもしれない。
そういう人にはあえてわたしは反論しないが、コンピュータゲームを子供のおもちゃにしておくのは、とてももったいないことだ。大人の目にも耐えられるようなリアルで、シュールで、中身のしっかりしたゲームがあってもいいのではないだろうか。
安易な設定ばかりがコンピュータゲームにはやるのは、プレイヤーが細かいことにこだわらない子供だから、という作り手の勝手な解釈と、最後までこだわりきれない本物思考のゲームデザイナーがいないからだ。

これからのコンピュータゲーム

ここで、わたしなりにこれからのコンピュータゲームについて考えてみたい。
わたしは、データオンリーのパターンゲームなんてのはゲームじゃないと思っている。しかし、今のハードでは、どんなに複雑なロジックを使っても、どんなにプログラマーが優秀でも限界があるのだ。
そこで、思いきってコンピュータ対人間の1人遊びという暗い設定を捨て、人間対人間、頭脳対頭脳の戦いの、新しい媒体としてコンピュータを使ってはどうだろうか。
つまり、将棋盤やシミュレーションのボードのように、コンピュータはあくまでも人間と人間の間に立って、シチュエーションをあたえるだけの存在でいいのではないか、と考えている。コンピュータのリアルタイム性やグラフィックによって、これまでにない新しい形態のゲームが創造可能になるのではないだろうか。
もし数ヵ月後か、数年後、こうしたコンセプトのコンピュータゲームが出現したら、それはあのキライだシリーズの……、と思ってもらえれば幸いである。
(完)

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中！

Oh!PC

11月号　500円　月刊

特集　PCコミュニケーションNOW
BBSはマニアを超えられるか？
ネットワークの可能性

ソフトを評論する「スウィング」
テストランレポート　ミニエース漢字ライタ「NM-9550」
ツール＆ユーティリティ　Who's Who
8086アセンブリ言語講座
やさしくマシン語！／やっぱりBASIC／PC工作入門／
Play the C

Oh!FM

11月号　480円　月刊

特集　集まれ！　ショートプログラム
グラフィックス／ミュージック／ユーティリティ／アイデア

音声認識カードを使う
マウスでGCURSORを
超ド級初心者のための元気が出る6809マシン語入門！
やさしくBASIC
ファイル入出力入門　OS-9入門
SOFT REVIEW

Oh!MZ

11月号　480円　月刊

速報　パソコン新次元！　X68000
特集　システムサブルーチン活用法
付・MZ/X1/PC/SMC/
MSX IOCS DATA LIST

新製品　MZ-2500V2／X1turboIII
ゲームプログラム　全機種共通システム　MAZE in MAZE／HOTTAN
パソコン立体学"実践"講座　3D-VHDシステムの原理
MZ-700/1500　タイニーゼビウス発表

Oh!16

12月号　580円　月刊

■特集／Prologはどこまでプロログか
• Prologの位置づけ • RDBスタイルでPrologを • データコンパチに最適なProlog • Prologにおける再帰とグラフィックス • ピュアなPrologのためのProlog私論 • Prologの青春 • パソコン上のProlog評価

■特別企画／バッチ処理の有効活用
PART 1　バッチ処理を復習する
• バッチ処理早わかり • バッチ処理考
PART 2　応用事例
• ファイル群の整理整とん • ソフトの起動をMENU形式で • RAMディスクへのファイル自動転送 • バッチファイル作成支援ツール • プロンプトの設定とコマンドのサーチパスの設定 • お遊びバッチファイル

月刊 情報処理試験

月刊　12月号　580円

61年度 10月試験　解答速報

●カラー受験ゼミ　パソコン通信
●こんぴゅーた雑学　生物の情報処理をまねる"ゆらぎ"コンピュータ
●情報ズームアップ　IBMの世界戦略

Oh!PASOPIA

第9号　480円　季刊

特集　PASOPIA1600TS & Super PIPS Super PIPS1600TS登場
Super PIPS データコンバート
PIPS生かしてシステム設計
ゴルフコンペ集計プログラム

JOB RAIN・PEALRUN/C
パソピアライフをエンジョイ
8ビットゲーム＆ユーティリティ

Oh!HIT BIT

季刊　第11号　480円

特集　MSXペリフェラル大集合

HiT BiT 雑学ゼミナール
HiT BiT GAME BOX
HiT BiT流CAI ニホンオオカミの謎を探る
もてる男もてない男大研究
パソコン通信　THE LINKS試用記
さやかちゃんもいとおかしのSUPER SLOT 9
コンピュータグラフィックスの撮影法
OSプログラミング入門　実践編

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	1	29307	金額	
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号 ）			備考	
				受付局日付印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク		
金額			
払込人住所氏名	※		
備考		受付局日付印	

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。
この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。
また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先	お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
			男・女		
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		

申込書				
Beep 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
Oh!PC 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
Oh!MZ 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
Oh!FM 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
Oh!16 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み 16 NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円

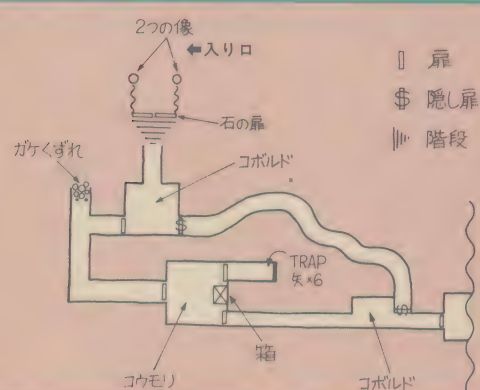
通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

RPG幻想辞典

第17回　コンピュータRPGとボードRPG

文・早川浩
イラスト・Nikov

前回は、代表的なボードゲームを3作紹介してみたが、それでもいまいちボードゲームがわからないという人もいたのではないだろうか。そこで今回は、同じような設定のゲームを、コンピュータ版とボード版とでそれぞれ比較しながら進めてみよう。それぞれの違いがわかってもらえるはずだ。

比較・コンピュータRPG対ボードRPG

今回のシナリオは図Aのようなダンジョンで展開される

まず、パーティーがダンジョンの入口に立っているところから、ゲームは始まる。

コンピュータ版(以下㋙に略)石像が2つ置いてあります。

ダンジョンに入りますか?

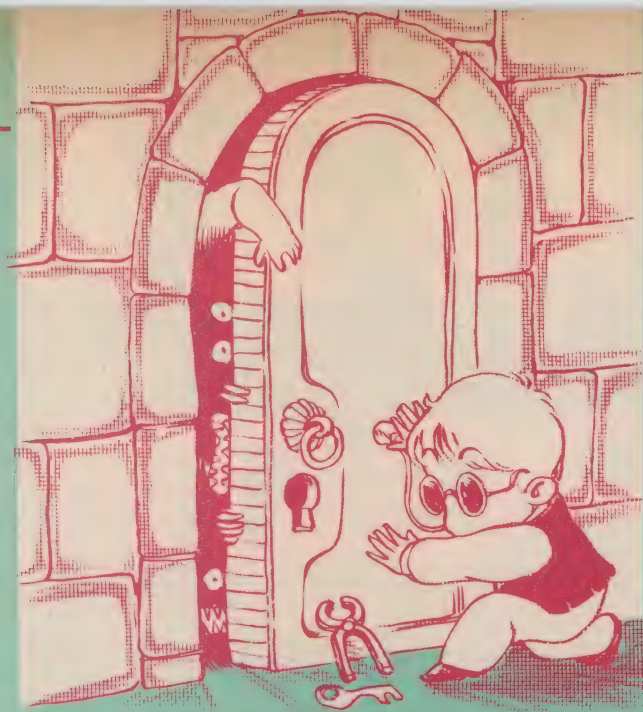
(Y　N)

ボード版(以下㋭゚に略、これはマスターのしゃべっていることである)　さあ、君たちはダンジョンの入口に着いた。入口には大きな一枚岩の扉があり、その横には2つの犬の顔の石像(せきぞう)が置いてあった。

㋙　プレイヤーがダンジョンに入るのならYキーを押し、入らないならNキーを押す。

㋭゚　プレイヤーは他のプレイヤーと相談して、扉と石像を調べてみることにした。その結果、扉は押しても引いても開かず、その周りにも仕掛けがないことが判明した。石像

は首が回るようになっていた。そこで、いろいろ試した結果、2つの石像の首を同時に外側に回すと、石の扉が開くことがわかった（ちなみに、違う回し方をすると、ある仕掛けが作動するようになっていた。残念ながらプレイヤーは、別の回し方をしてしまったので、後々苦労することになる）。↖

(コ) 階段を降りて最初の部屋に入ると、コボルドが4匹いた。さっそく戦闘に入り、全滅させる。1人あたり12ゴールドと8経験ポイントを受け取った。

(ポ) パーティーの中央にいる僧侶が、ダンジョンに入るときタイマツをつけた。階段を降りた一行は、薄暗い部屋の中に4匹のコボルドがいるのを発見した。距離があったので観察していると、そのなかの1匹が仲間に警報を発するため、部屋の左隅に走っていった。

先頭にいたファイターは、コボルドと話し合って通らせてもらおうとしたが、コボルドはすでに戦闘態勢に入っ↖ていた。

そこで、一行は階段の上から弓矢、スリング（投石器）、ダガーなどで攻撃した。遠距離からの攻撃だったため、コボルドは反撃することもできず、全滅した。

コボルドの死体を探ってみると、全部で20ゴールドとダガーが2本、そして1個の鍵がみつかった。

さらに部屋の中を調べてみると、部屋の右奥に扉が1つあり、左奥にはコボルドが逃げたらしい隠し扉があった。鍵で開け、扉を少し開いてみると、奥から何十匹ものコボルドの声がした。そこで、扉をそっと閉めて右の扉を開けた。

(コ) 部屋は3×3マスの正方形。右奥に扉があるので進んでいくと、T字路になっている。右を見ると行き止まりになっているので、左に進んでいく。すると、道が左に曲がっていた。そのまま進んでいくと、前方に扉があった。

(ポ) 右の扉を出た一行は、T字路にぶつかる。警戒しながら首だけ出して、左右を確認すると、右は岩が崩れて道がふさがっている。左は、数メートル先でさらに左に曲がる道が続いている。そこで一行は、右のがけくずれの場所を調べてみることにした。どうやら、このがけくずれは最近起こったものらしい。じつは、この奥に宝物の隠してある部屋があった。しかし、泥棒に盗まれないように、へたに入口の石像にさわると崩れる仕掛けがされていたのだ。

このパーティーは、ふもとの村で石像の情報を聞くのを忘れ、宝物を取り損なうことになってしまった。結局、岩をどけるのは不可能だということがわかり、一行は左の道を進むことにした。周りの壁に隠し扉がないか、床に罠がないかなどを調べながらゆっくり進んでいくと、前方に扉を発見した。

(コ) 扉を開けると、大型のコウモリ（ジャイアントバット）が6匹いた。いきなり襲いかかってきたので、何人かが軽いダメージを受けた。しかし、なんとか全滅させることができた。その結果、1人あたり6ゴールドと6経験ポイントを手に入れることができた。

部屋は、前と同じく、3×3マスの正方形。右前方と左前方にそれぞれ扉があった。

(ポ) 扉は石作りのかんたんなものだった。耳を当てて中の音を聞いてみると、モンスターなどの話し声はまったく聞こえない。そこで、扉を開けて中に入ってみると、僧侶の持っていたタイマツの明かりに驚いたコウモリが6匹、一行に襲いかかってきた。

コウモリの攻撃にあった一行は、最初ダメージを受けたが、態勢を整えなおし、コウモリを全滅させた。しかし、コウモリが金を持っているわけではないので、一行は金を手に入れることはできなかった。その代わりに、部屋の奥にほこりをかぶった箱を発見した。

盗賊に調べてもらうと、箱には罠は仕掛けられていなかった。箱を開けると、なかには500ゴールド入っていた。ほかには、部屋の右前方と左前方にそれぞれ扉があるだけで、とくに変わったものはなかった。

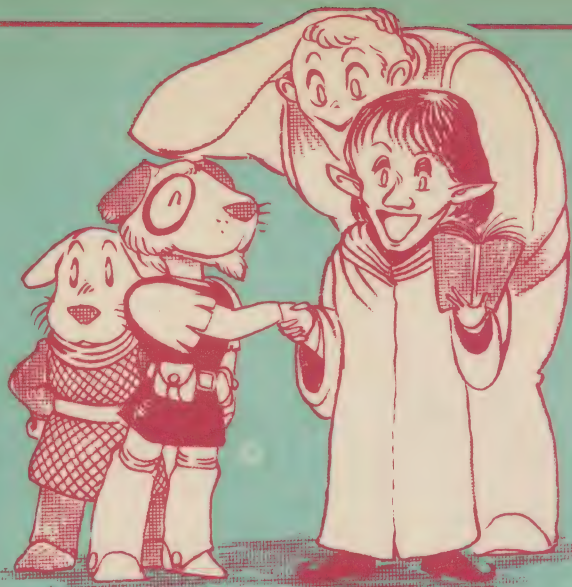
扉を調べてみると、右の扉はよく使われているが、左の扉はあまり使われていないようだった。そこで一応、左の扉を調べてから、右に進むことにした。

(コ) 左の扉を開けて進んでいくと、行き止まりになっていた。引きかえそうとすると、一番奥で罠が作動して、弓矢が何本も飛んできた。その結果、魔法使いが大きなダメー

ジを受けて死んでしまった。部屋に戻り、右の扉を開け、再び前進を開始した。

㋭ あまり使われていない左の扉は、重要な場所に続いているとも考えられたが、罠のある可能性も高い。そこで、そっと扉を開け、すきまから中をのぞいてみた。暗くて奥のほうはよく見えない。盗賊とファイターの2人だけで、シールドを前方にかかげながら偵察してみた。

やはり、先は行き止まりになっていた。なんと、一番奥のブロックを踏むと、壁の穴から弓矢が飛び出してくる仕掛けになっているのに、盗賊は気がついた。ここはそのままにして、右の扉へ進むことにした。

㋙ 右の扉を出て進んでいくと、左側に少し飛びだした場所があった。ここには、コボルド6匹とゴブリン3匹がいた。すぐに戦闘に突入したが、モンスターも手強く、結果的には2人が戦死し、他のメンバーも重傷を負った。戦闘には勝ったが、これ以上前進を続けるのは不可能となり、ここから町に退却した。

㋭ ダンジョンに入ってからかなりの時間が経過したので、一行は部屋のなかで休息をとることにした。食事をとって、これからの作戦を立てることにした。

退却すると最初の部屋で出会った敵に再び遭遇する可能性があるため、とりあえず、このまま前進していくことにした。タイマツを新しいものと交換して、右の扉を開けて前進を開始した。

通路を進んでいくと、左側に少しへこんだ場所があった。コボルドが3匹ほどいたが、さきほどとは違って、それほど戦闘意欲がないようだ。

そこで、コボルド語が話せる魔法使いが会話してみることにした。

『君たちは、ここでなにをしているのかね?』

『われわれは警戒にあたっている』

『他に仲間はいないのかね?』

『さっき、仲間の一人が侵入者を発見したので退治に行った』

……どうやら最初の部屋でのことらしい。

『ここと侵入者のいた部屋はつながっているのかい?』

『……』

黙っている。そこで食料と金を少し渡して話を続けてもらうことにした。

『ここの奥に秘密の通路があって、侵入者のいた部屋に行けるようになっているのだ』

『仲間は何人くらいいる?』

『10人はいる。おまえたちは食料をくれたから殺さないが、早くここから立ち去ったほうがいい』

『この先には何があるのか?』

『頭しか知らない』

『ここを通してくれないか?』

『ダメだ!』

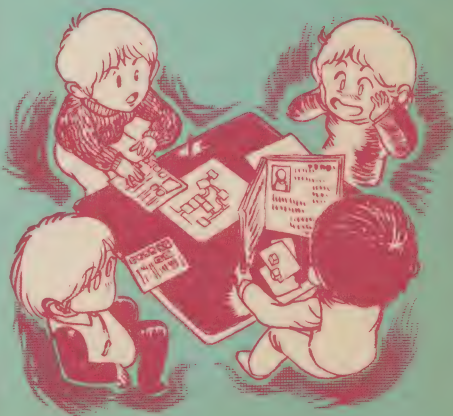
この調子では、これ以上金や食料を渡しても無理だろう。そこで作戦を変更してワインを彼らに飲ませることにした。

すると、酒をあまり飲んだことのないコボルドはあっというまに眠ってしまった。そこで彼らをロープで縛り上げ、奥にある隠し扉をクイで打ち、ふさいでしまうことにした。

ここから先は、村でも聞くことのできなかった未知の領域である。幸い、魔法使いはまだ魔法を使っていないし、タイマツも食料も十分にある。一行は覚悟を決めて次の扉を開けようとした。

以上が同じ地図を使い、同じような設定を持ったシナリオでのプレイの例である。コンピュータ版とボード版の違いがわかってもらえただろうか。コンピュータでも、ボードのような細かい設定さえ組んでしまえば、同じような遊び方ができるかもしれないが、これだけ小さい地図の間にこんな細かい設定を使ったら、とても現在のような長いシナリオを作ることはできないだろう。

一方、これだけ細かく設定を決めなければならないボード版のマスターの苦労は並大抵のものではない。せっかく苦労して作った仕掛けも、プレイヤーが気づいてくれなければそれまでである。たとえば、最初の部屋にあった隠し扉に気づかなければ、最後のコボルドとの会話も意味がなくなってしまう。

しかし、実際には、この例で紹介した以上に細かく設定しなければ、ゲームを無難に進めていくことはできない。長いシナリオのなかでこんな細かいことを一つ一つ決めていくのは至難の技なので、実際にゲームをするときは、マスターが即断で会話の内容を決めていくことが多い(最後のコボルドとの会話などはサイコロなどでランダムに設定するなど)。

ランダムに行動を進めていくところはコンピュータ版と同じようなものだが、ボード版ではマスターの裁量次第で、ランダムに決定するときの弱点である『適当さ』を十分にカバーできるのだ。それをランダムにやっているように見せないのも、いいマスターになるための条件の一つといえるだろう。

ボード版RPGの特徴

それでは、ボード版RPGの特徴をポイントごとに説明していこう。

◆移動および調査について

ボード版RPGでは、コンピュータ版と違って、時間の経過が大きな問題になってくる。そこでマスターは、プレイヤーがいろいろな行動をとっている時間をチェックしていって、食事を指示したり、ワンダリングモンスター(ランダムに出現するモンスター)の出現をチェックさせたりする。

これは時間の概念のあまり存在しないコンピュータ版ではなじみのないことだが、コンピュータ版でもタイマツの効果が残っている時間や魔法の効果などでそれなりに表現されている。

ボード版RPGでは、ダンジョン内だけではなく、野外のシナリオもあるので、時間の経過にしたがって夜がくる。そのときは、当然眠らなくてはならないが、その場所なども重要な問題になる。このポイントはコンピュータ版ではウルティマⅢで表現されている。

また、調査に関しては、もっぱらアドベンチャーゲーム

の世界で使われることが多く、コンピュータ版RPGではまったく使われない。しかし、ボード版RPGでは調査は必須の行動で、壁、床、部屋の中に配置してあるものはすべて対象になる。そこでは、微妙に隠された謎などは少し見ただけでは発見できないようになっている。

キャラクターが壁などに隠された扉を発見するかどうかも、じつはランダムに決められているのだ。調査するところを何人でどのように調べたかによって確率は少々変化するが、基本的にマスターがサイコロを振って、謎が発見できたかどうか、プレイヤー↖に宣告する。

当然、同じ場所を何度もしつこく探せば必ず謎はみつかるが、アドベンチャーゲームのように必ずみつかるとはかぎらないのが、RPGの特徴である。

しかし、ランダムといってもまったくランダムなわけではなく、キャラクターの能力によって得意・不得意が決まってくるところが、RPGらしいといえるだろう。

◆モンスターとの戦闘、交渉

モンスターに関しては、ほとんどのボード版RPGで初期設定のもの以外はランダムに出現するようになっている。

また、マスターによっては、モンスターがなぜその場所にいるのか、逃げ出してしまったモンスターはどこへ行ったのか、などを厳密に設定する人もいる。行き止まりの場所から何十匹ものモンスターが出現するのはおかしいこと↖だ、といってしまえばそれまでだが、ランダムに出現するモンスターにまで、くわしい設定をしていたらマスターがたいへんである。つじつま合わせも結構だが、適当にランダムな要素を使うのも必要なことではないだろうか。

知性のあるモンスターは、人間と会話することも可能である。このモンスターの態度の決定は、前にも書いたようにランダムに決めることが多い。しかし、状況によってはこのリアクションも変化するのが当然である。モンスターの戦力が上だったら、モンスターの態度は、当然威圧的なものになるし、逆だったら腰の低い態度となるだろう。

例に挙げたシナリオのなかでも最後の交渉のとき、コボルドの仲間が警戒に行かずにその場所にいれば戦闘が発生しただろう。

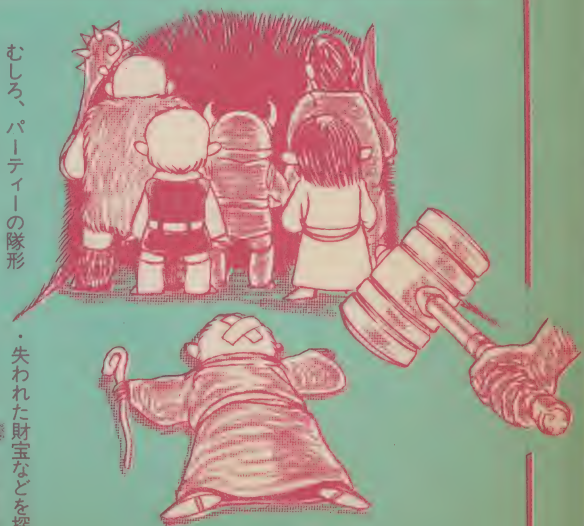
また、例のなかにもあったように食料や金でモンスターの態度が変わることもある。相手も感情を持った生き物だ、ということを忘れずにいれば交渉は成功するだろう。

モンスターとの戦闘は、ボード版RPGの場合、パーティーの隊形、モンスターの襲ってきた方向など、いろいろな要素がからんでくる。例のなかでは戦闘は2回起きたが、最初のコボルドとの戦闘は、パーティーとコボルドとの距離が離れていたため、コボルドから攻撃されることはなく、間接攻撃用の武器で撃退することができた。

しかし、ダンジョンの中では、このような距離のとれる場所は少なく、モンスターと出会ったら相手を観察するひまもなく、いきなり戦闘に突入してしまうのが普通である。たとえばダンジョンの中を6人組のパーティーが歩く場合、その6人が横一列になって歩ける場所はまずない。普通のダンジョンなら、歩くときは3人、戦うときには2人が横に並べる程度だ。そこで、いつモンスターに襲われても攻撃ができるように、パーティーは横に2人、3列の隊形で行動することが多い。

このとき、タイマツなどの明かりを誰が持つかも重要になってくる。明かりがなければ、エルフやドワーフなどのインフラビジョンが使える種族は有利だが、逆に人間は周囲がまったく見えないまま行動しなければならない。

といって、明かりをつけてしまうと、インフラビジョンの使える種族も人間と同じような視力になってしまうので、その判断は難しい。

どのようなパーティーの隊形が戦闘に適しているかは、状況によって大きく異なる。たとえば、部屋の中に完全に入るか、部屋の入口で戦うかによってパーティーの隊形は大きく変わってくる。部屋の中のモンスターと戦うときは、戦闘態勢を整えて入るので、戦いには向いていない魔法使いなどが巻きこまれることは少ない。それに部屋の中に入ってしまえば、パーティー全員が戦闘に参加できるから、モンスターを包囲して攻撃することもできる。しかし、入口で戦うのは通路などで戦うのと同じだから、有利になることはあまりないだろう。

むしろ、パーティーの隊形が問題になるのは、ワンダリングモンスターとの戦闘である。ワンダリングモンスターとは、その名前のとおり〝さまよえるモンスター〟だから、どこから攻撃してくるのかわからない。魔法使いなどの弱いキャラクターを後ろに置いていると、いきなり後方から攻撃されてしまうこともあるほどだ。

また、天井などからいきなり襲いかかってくるモンスター(スライムなど)に対しては、パーティーをどのように配置していても関係ない。

◆シナリオの目的と情報収集

先の例では、シナリオの目的については解説しなかったが、1つのシナリオには必ずなんらかの目的がある。しかし、目的はいろいろあっても、シナリオによってゲームの雰囲気が大きく変わることはまずない。

実際には、どのようなシナリオがあるか見てみると、

・失われた財宝などを探す
・世の中を脅かす悪者を倒す
・クライシスから世界を救う
・ある品物や人物を目的地まで無事送る
・考古学的な調査
・迷い子を捜す

などがある。

このなかで有名なのは最初の2つである。とくにコンピュータRPGでは、2番目の悪を倒すというシナリオがほとんどといってもいいほどだ。

これらのシナリオは、最終的な目的こそちがっても、その過程はどれも似たようなものだ。

しかし、時間的な制限がついているシナリオ(世界を救う)と、ついていないシナリオ(財宝を探す)とでは、緊張感がまったく異なってくる。

時間制限がついていると、キャラクターに無理をさせてでも先に進んでいかなければならないが、時間制限がついていなければ、キャラクターを十分に成長させることがで

きるからだ。
また、シナリオには、目的とは別に、〝規模〟ごとの分け方もある。
キャンペーンシナリオと呼ばれるものは、1つの非常に大きな目的があって、それを達成するまでに細かい冒険を数限りなく行う。ゲーム時間も1日や2日で終わるものは少なく、シナリオを細かく分割して少しずつ進めていく。非常に手間と暇はかかるが、シナリオの規模が大きいだけにストーリー性に富み、1本の小説が書きあがってしまうほどのおもしろさだ。
ショートシナリオと呼ばれているのは、キャンペーンの一部分や、かんたんな目的を達成させるだけのものである。たとえば、古城に迷いこんでしまった子供を捜しにいく、町はずれに出没する野盗を退治する、といった類いのものだ。
キャンペーンシナリオが小説だとすると、ショートシナリオは1つのエピソードといった感じだ。プレイにかかる時間も短く、1日で終わってしまうものが多い。だから、ボード版RPGの初心者は、ショートシナリオからプレイしてゲームの感覚をつかんでいくのがいいだろう。
また、シナリオの目的を達成するには、いろいろな場所で〝情報〟を手に入れなければならない。最初にでてきた石像を例にとれば、その取り扱い方の情報を入手していれば、あのパーティーは失敗をしなくてすんだはずだ。
これなどは、ゲーム全体から見れば小さな問題だが、敵の正体や弱点に関する情報を知っているのといないのとでは、ゲームを終わらせられるかどうかにも関わってくる。
たとえば『ザナドゥ』で最後の敵キングドラゴンを倒すためには、ドラゴンスレイヤーが必要ということを知らなければ、ゲームを終わらせられないのと同じだ。
もっとも一般的な情報収集は、プレイヤーに任務を告げる人間から聞きだすことである。他には、ゲームの舞台となっている場所に住みついている人々、王様、村長、老人などからも話を聞くこともできる。
また、コンピュータRPGでは、人間のよく集まる場所、たとえば酒場などで金を払えば情報が入手できるというパターンも多い。
もちろん、情報は人間から聞きだすだけとはかぎらない。書物から知ることもある。それに、マジックアイテムのなかのスクロール（巻物）も重要だ。
スクロールには魔法の呪文だけが書いてあるわけではない。ときにはダンジョンの地図が書いてあったり、そのシナリオの重要な目的やヒントなどが書いてあることもある。
コンピュータRPGの「ファンタジー」では、このスクロールがいくつも用意されていて、これらを読んでいけばゲームの全体像が明らかになるようになっている。
また、モンスターとの交渉のところでもふれたように、モンスターからその土地の情報を聞きだせることも多い。
いずれにしてもRPGは、アクションゲームのように敵をドンドン殺していけば終わるような性質のゲームではないので、少しずつ情報を集め、目的に向かって進んでいかなければならない。
最後に、ボード版RPGのマスターとプレイヤーそれぞれの行動の概略を箇条書きにしておこう。

［マスター］
・シナリオ作り
・ノンプレイヤーキャラクターの操作（ノンプレイヤーキャラクターとは、プレイヤーが使っているもの以外のキャラクターで、ゲーム中に登場する人間などのキャラクターを指す。たとえば店主、王様、モンスターなどである。これらのキャラクターの会話、戦闘をマスターが担当する）
・時間の記録
・プレイヤーが調査などの行動をとった場合の結果の決定
・モンスターの出現
・金・マジックアイテムの出現
・経験ポイントの振り分け
などである。
要するに、マスターはシナリオのなかでは神の立場にいて、その考えひとつでゲームはまったく変わってしまうのだ。

［プレイヤー］
・キャラクターの製作
・装備の購入
・移動、調査、戦闘などの行動の決定
・地図の作成
などを行う。
また、RPGは多人数で行うものなので、団体行動をする場合の基本的行動も紹介しておこう。
・リーダーの決定（リーダーは、パーティーの行動の決定権を持つが、強制させることはできない。しかし、金などの振り分けの権利を持っているので、命令に従わないキャラクターには分け前を与えないことができる）
・パーティーの隊形、および装備品の振り分け（装備品とはランプやロープなどのこと。全員が同じ物を持つ必要はないので適当に振り分ける）
ここに紹介したのは、あくまでも基本的なものである。ゲームを進めていくうちに行きづまってしまうような状況が出てくるかもしれない。そんなときは、自分ならどうするか、日常生活にあてはめて考えれば突破できるはずだ。

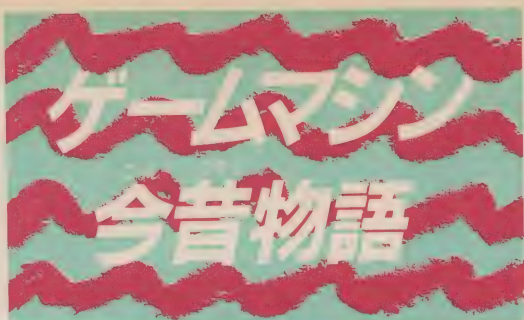
終わりに

長い間御愛読いただきました幻想辞典も、今月をもってわたしの手を離れることになりました。
思えば1年半近くの連載でしたが、その間に就職も無事決まり（でも、まだ卒業が……）、来年の4月から社会人になることになりました。そのため、これ以上連載を続けることが困難になってしまったのです。
これからの幻想辞典は、以前行った「あとがまライター」の募集で、優秀な人材が発見できましたので、その人に任せることになりました。応募しながらも採用されなかった方々には、誌面を借りてお礼を申し上げるとともに、これからも幻想辞典のコーナーをあたたかく見守っていただければ幸いです。
とりあえず、わたしの担当しました部分は単行本（単行本では幻想事典と表記が変わります）としてまとめられますので、興味のある方は御一読ください。
単行本では、「指輪物語」などのファンタジー小説や神話の世界などの解説や、オリジナルボードゲームも付けましたので、よりRPGの世界を楽しめるようになったと思っています。刊行は、原稿作成が大幅に遅れてしまいましたので、11月下旬になる予定です。こちらのほうもよろしくお願いします。
なお、いったん引退しますが、今後再び登場することもあるかもしれません。その節は応援のほどよろしくお願いします。長い間、ありがとうございました。

第21回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

ゲームマシン今昔物語

ブームのルーツはアメリカにあり

最近の日本は、セガの1MBゲームが登場し、ファミコンのソフトもますます増え、コンピュータゲームフリークも増加する一方だね。

このようなゲーム専用機もじつはアメリカが元祖で、現在まで数多くの名機が誕生している。

今月はとくにその中から、ファミコンやセガのマシンに多大な影響を及ぼしたCOLECO社のCOLECO・VISIONと、ATARI社の最新ゲーム専用機のATARI7800、以上2機種を紹介しよう。

今よみがえる幻の名機

ではまずコレコ・ビジョンから。このマシンのデビューは確か1982年。そのころの日本といえば、ようやくパソコンが登場しはじめて、ゲームセンターではインベーダーゲーム後の低迷期に入っていた。日本製マシンのパソコンのゲームも、せいぜい平安京エイリアンか、インベーダーといった時代だった。

ところがこのコレコ・ビジョンのソフトときたら、そのころすでに、皆の大好きなスターウォーズや、今のファミコンソフトもまっ青のゲームが山ほどあったっていうんだから驚きだぜ、こりゃや。

しかし全盛をきわめるかのように見えたコレコ社も、アタリやコモドール、アップルなどの出現により、1984年につぶれてしまった。だから、残念ながらマシンのほうは、おそらくアメリカ中のショップを探しても、見つけることはまず不可能だろう。しかし、ソフトのほうはまだけっこう出まわっていて、新作もぽつぽつ発売されたりしている。それというのも、このコレコ・ビジョン、アダプターをつけると、アタリのVCS（日本では1983年ごろ売られていたアタリ2800にあたる）のソフトがそのまま走ってしまうマシンだからなんだ。

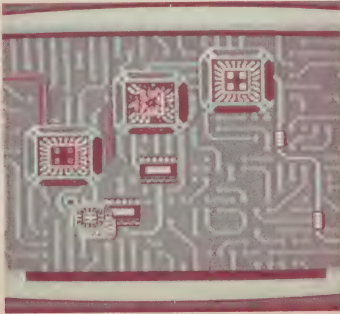
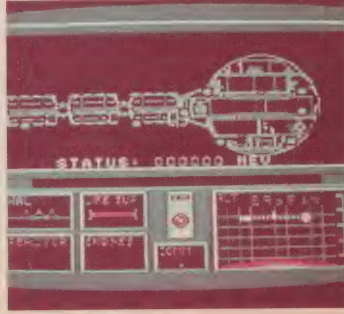
じつは僕のコレコも、おととしアメリカに行ったときに友人が見せてくれたものを無理を言って譲ってもらったものなのだ。だから、ソフトのほうもあまりないのだが、今回はそのなかから5本紹介しようと思う。

まず『2010』。これはいうまでもなく、あのスペースオデッセイの続編をゲーム化したもので、ディスカバリー号のあちこちが故障してしまったのを、HALと協力して修理するゲームだ。でも、その方法というのがとっても変わっている。修理したい個所の基板の中に入り、切れてしまった配線をつないで元にもどすワケなんだが、あせるあまり正常なチップまでショートさせてとばしてしまったりして、けっこう大変なんだ。

『ILLUSION』というゲームもものすごく変わっている。エッシャーのだまし絵のような画面の中を列をなして歩くマシュマロマンもどきのキャラクター（4人で合体したり分離したり、ややこしい）を全員コントロールして、1面では合体、2面では分離というように交互に繰り返す。まさにイリュージョン（幻）という名に

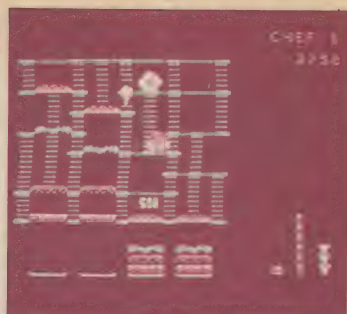
▲ゲーム機としては重厚な感じのコレコ・ビジョン。

▲『キャベッジ〜』の、奥行きのある画面。

▲これが『イリュージョン』。いくら登ってもまだ上があるのだ。

▲映画を見てない人でも、不思議と楽しめる『2010』。

ふさわしい不可解なゲームだ。
3番目の『CABBAGE・PATCH・KIDS』(キャベツ人形の冒険といったところかな)は、あれあれ、どっかで見たことがあるぞと思ったら、なあんだ、『PITFALL』のコンパチだあ! キャラクターがキャベツにかわっただけで、内容はピットフォールのまんまだ。タイトルが違ってても中身がまったく同じなんて、意外とあるんだよね、これが。
では4番目の『BURGER・TIME』。これはもう説明するまでもなく、ゲームセンターで人気の高かったあのゲームだ。コックさんがハンバーガーを作るのをソーセージや目玉焼がせっせとジャマをする様子が、とっても可愛いんだよね。

▲コマ落としのアニメのような、ミョ~な動きの『ターザン』。

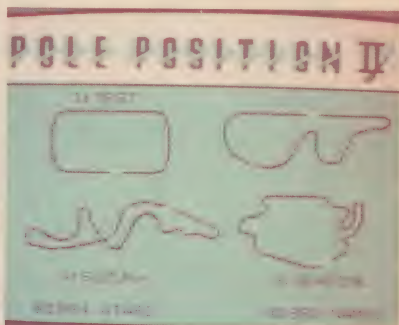
▲ファミコンでもおなじみだね。『バーガータイム』だよ。

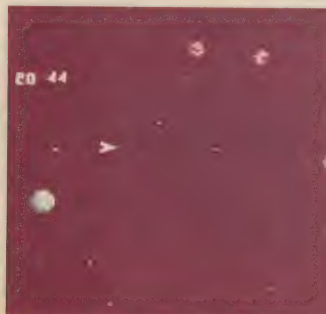
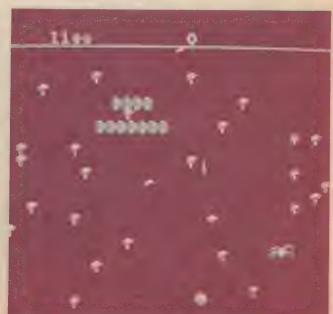
そして最後に『TARZAN』。ジャングルの勇者ターザンが、おともだちのチータと、密猟者にとらわれた動物たちを助けるゲームだ。ストーリーはシンプルだが、グラフィックの色彩やサウンドがとっても変わっていて、何ともいえずジャングルのムードをうまくかもし出している。日本のパソコンでは見られない、個性的な作品だ。

名門出身のスーパールーキー

さてお待ちかね、アタリ7800の登場だ。この7800、名前からもわかるように、アタリ2600、5200の上位機種だが、じつはアメリカでもまだ大々的には発売されていないホヤホヤのマシンで、今年のクリスマス・シーズンだけのワンタイム商品である可能性が高い。同時に発売されたソフトは『DIG・DUG』、『GALAGA』、『ROBOTRON』『FOOD・FIGHT』、『CENTIPEDE』、『ASTEROIDS』、『MS・PAC-MAN』の7本で、本体のオマケとして『POLE・POSITIONII』がついてくる(いずれもアタリソフト)。今回はこのなかから4本を紹介しよう。
まず『ポールポジションII』。(PPIIと略)。ビデオゲーム版同様、FISCOや鈴鹿など、4つのサーキットから好きなのを選んでレースができる。スピードもかなり早く、グラフィックも伝統のアタリの美しさをフルに生かしている。
『ギャラガ』もPPII同様、ゲームセンターでは長いこと人気の高かったオーソドックスなシューティング・ゲームだ。
『センティピード』は、お花畑を荒らすハチやチョウから大切な花たちを守る、正義のクモのシューティングゲーム。ちょうどアップルやアタリ800にあった『BUG・ATTACK』というゲームの1面目とよく似ている。おそらく『バグ・アタック』は、この『センティピード』を元にして作られたんだろうね。
『アステロイズ』は宇宙空間の四方八方から飛んでくるいん石を粉粉になるまで撃ちまくるといった、とてもシンプルなゲームだ。このゲームは、何か新しい機種が出ると必ず移植される超名作ソフトでもあるんだよ。

▲アタリ7800のほうは、シャープでシンプルなプロポーションだ。

▲アメリカでも根強い人気。『ギャラガ』は不滅だ。

▲ゲームセンターそのまま。遊園地の景色がイイ『ポールポジションII』。

画面を見るのもひと苦労

さて、今回紹介したふたつのマシン、入手困難なこともさることながら、さらに困ったことがある。それはナント、日本のTVでは映・・・らないということだ。というのは、2機種ともビデオ出力がなく、RF出力のみなのだが、アメリカと日本のTVとではだいぶ周波数がズレてしまうのだ。だから、アメリカ旅行のおみやげなどで入手できたとしても、注意が必要だ。機械に詳しい人に改造してもらうとよいだろう。
次号は、新作がバシバシ出て絶好調のアミーが特集といってみたい。その次あたりでは、アップルIIのニューマシン、GSもネ! お楽しみに!

▲『アステロイズ』は、自機の動きに慣性が働く。ちょっとムズイゼ。

▲『センティピード』の画面。正義のクモなんて、ヘンな感じだね。

GAME OVER

●うちの祖父は、清一郎っていうんだ。明治の生まれだから、もう76にもなっている。それで食道（のどの食べ物が通るところ）が狭くなっているから、ゴハンを食べると〝キュッ〟と音を出す、プリティじじいだ。　　　（サミー）

●最近アルカノイドにこっている。5面、まだ楽勝。11面、気力でノーミス。19面、ギャラリーが集まってきたようだ。そして25面……。やっぱり1コインだとキツイなあ。ちなみに、帰宅後はドラキュラだよ。(今回はサミー文体)　　　（頭）

●今回の大特集のため、担当者のⓢとサミーとわたしは、徹夜はもちろん日曜、祭日もなく働くはめに。しだいに、意識はもうろう、ろれつも回らなくなり、ついには薬を使って眠らないようにする始末。哀れな編集者の霊に合掌。　（TAKE）

●はっきり言って、今源平討魔伝にこっている。そこらへんにある時代設定のゲームとはスケールがちがう。それだけじゃない。このゲームには何かがある。今までの国産ゲームには感じられなかった土着的なにおいがしてくるのだ。（T・S）

●昼夜逆（というか夜がない）の生活は、妙齢（文句ある？）のお肌にはとっても毒っ！　でも、空気の澄んだ夜明けと小春日和のお昼どきの通勤はちょっとイイ気分で、つい心が叫んでしまう——仕事の山なんか、でぇーっきれーっ！　(ⓢ)

●遅れに遅れていたＲＰＧ幻想事典の単行本が、なんとか11月下旬ごろには出せそうになった。のろまな早川くんがやっと原稿を持ってきたからだ。でも、遅れたぶんだけ内容は充実してるから、単行本もぜひ読んでね。　　　（K）

●創刊以来2年間BEEPの表紙をエキサイトさせてきた下田一貴さんのイラスト・デザインは、今月が最後。下田サン、長いあいだありがとうございます。さて、新年号からは表紙のカンジが変わるので、みんな、ココロしておくよーに。（ジン）

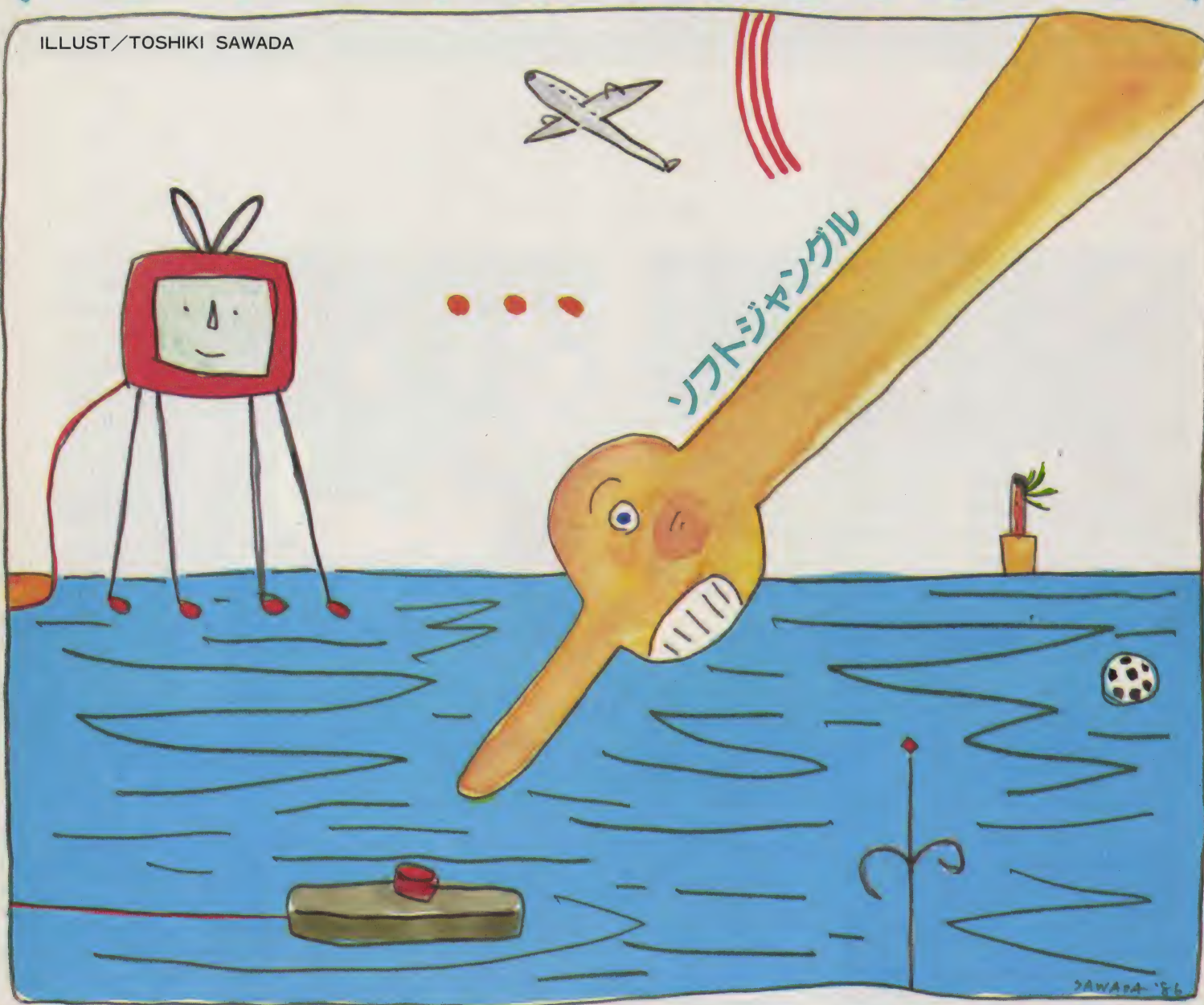
おことわり
今月は誌面の都合で、「ゲームデザインアイデアノート」「ゲームジョッキー」「TINYAN」をお休みさせていただきます。

プログラムのバグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず（電話番号が変わりました）。

月曜日～金曜日
午後4時～6時

TEL. **(03) 265-5819**

●編集長　豊田泰行
●副編集長　麻生健司
●編集
白勢房枝　新保利昭　武田浩二
石村　治　桑原　修
●協力スタッフ
[illegible]
西城　恵　佐々木好幸　SHOTAN
武井つかさ　たけじゅん　中村龍彦
早川　浩　氷水芋吉　雅
ＣＰＭ闘幻狂ファミリー
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊 Beep 12月号
昭和61年12月1日発行(毎月1日発行)第2巻第13号
通巻26号
■発行人　孫　正義
■編集人　岡部雅穂
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
営業☎03-261-4095　編集 ☎03-265-5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
西日本営業部 〒541 大阪市東区南本町2-6明治生命堺筋本町ビル10F ☎06・264・1471
■印刷　大日本印刷株式会社

ILLUST／TOSHIKI SAWADA
ソフトジャングル
SAWADA '86
SOFT JUNGLE

いまオイシイのはこれだ！

年末に向けて新製品の情報が目白押し。そのせいか、今月のニューフェイスはほんの僅(わず)かで、じっくり遊べるゲームが浮上！

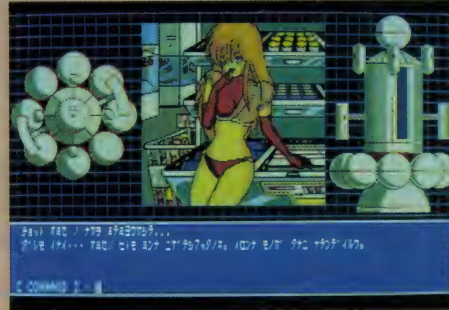
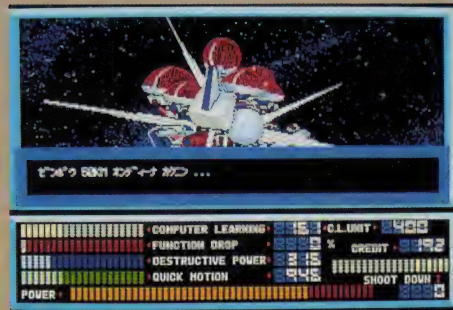
1位 覇邪の封印 KGDソフト

●ロールプレイングゲーム

2ヵ月連続1等賞を守りました。9月号に続いて今月は特集に登場、本格派の味を存分に味わってください。〈写真はPC-88版〉

2位 XANADU 日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム

「10月は〝II〟が伸びますよ」とのショップさんの声。1等賞には42ポイント及びませんが、来月はアベックで!?〈写真はX1版〉

3位 ブラスティー スクウェア

●ロールプレイングゲーム

8月号で3位になってからは14→15→26と下り坂だったのが嘘(うそ)のよう。モヘップ⒀のいうように98版の魅力で？〈写真はPC-98版〉

4位 大戦略88(現代大戦略含む) システムソフト

●シミュレーションゲーム

『パワーアップセット(98版)』に続き、88版も登場。'87はマジにシミュレーションに注目！〈写真は大戦略88〉※集計上の都合により、2本をまとめました。

5位 α スクウェア

●アドベンチャーゲーム

10月号で1位、以後3→5位とダウンしたものの、アドベンチャーで3ヵ月連続ベスト5入りは快挙！〈写真はPC-88版〉

BEST HIT

注目ソフト

★今月の↑マークは、すでにかなり下位に落ちていたにもかかわらず、急上昇を果たしたゲームで、どれを見ても味わい深いものばかり。新作に勢いがないときは、そんな名作が甦ってくるようで……。

★9位　リ・バース（AD）SPS——11・12月と連続して紹介、独特の色使いで不気味な画面になぜかそそられてしまう！

★24位　ZETAII（N）チャンピオンソフト——ゲームソフトとはいえないような……？　IIIも年内発売、そちらもヨロシク。

★25位　フライト・イン・ハワイ（S）　キャリーラボ——飛ぶことよりもオモシロ画面を発見するのに努力している……なんて、㊙は許さないっ！

★28位　エリカ（アダルト）ジャスト——SFなんだって？

★39位　アスピック（RP）クリスタルソフト——FM-77AV版の美しさはいうまでもなく、PC-60mkII版だってなかなかのもの（10月1日現在、AV版は発売されていないため、60mk版だけで勝ち取った39位！）。やたらハッピーなBGM（AV版）と、楽しい戦闘シーンが、全体のイメージを変えている!?

★46位　照魔鏡の伝説（AD）スタークラフト——11月号の『おもしろソフト情報局』で3ページにわたって紹介、全マップを公表したまではよかったものの……。2〜3ミスがありまして……、ごめんなさい。アップル版を日本風にすると、という試みがヨイ！

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1		覇邪の封印（KGDソフト）	RP	PC-88（mkII/SR）	5D（8,800円）
2		XANADU（日本ファルコム）	RP	PC-80mkIISR/88（mkII）/88SR/98E（F/M/U/V）、X1（C/F/tu）、FM-7/77	T（6,800円） D（7,800円）
3	↑	ブラスティー（スクウェア）	RP	PC-88（mkII/SR）/98E（F/M）、FM-7、X1（tu/F）	D（7,900円）
4		大戦略88（現代大戦略含む）（システムソフト）	S	PC-88mkIISR/FR/TR/MR、PC-98（E/F/M/V/U）	D（7,800円）
5		α（スクウェア）	AD	PC-88（mkII/SR）、FM-7/77（AV）、X1-tu	D（5,900円）
6	↓	グラディウス（コナミ）	AC	MSX	ROM（4,980円）
7		三国志（光栄）	S	PC-88（mkII/SR）/98（E/F/M/V/U）、X1（tu/F）、FM-16β	5D（14,800円）
8	↑	HYDLIDE II（T&Eソフト）	RP	PC-88（mkII/SR）、FM-7/77（AV）、X1（C/F/tu）、MZ-25/20/22	T（4,800円） D（6,800円）
9	○	リ・バース（SPS）	AD	PC-88（mkII/SR/FR/MR/TR）、X1（tu）	5D（7,800円）
10		魔城伝説（コナミ）	AC	MSX	ROM（4,800円）
11		アルバトロス（日本テレネット）	S	PC-60mkII（SR）/88mkIISR（FR/MR/TR）/98E（F/M/V）、FM-7/77（AV）、X1（C/tu）、MSX	T（5,800円） ROM（6,800円） D（8,800円）
12	↑	夢幻の心臓II（クリスタルソフト）	RP	PC-88（mkII/SR/FR/MR/TR）/98E（F/M/V/U2）、FM-7/77（AV）、MZ-25、X1（C/tu/F/G）、S1	D（7,800円）
13		ウイングマン2（エニックス）	AD	PC-88（mkII）/88SR/98（E/F/M/V）、X1（tu/F）、FM-7/77（AV）	T（4,800円） D（6,800円）
14		聖女伝説（コスモス・コンピューター）	アダルト	PC-88（mkII/SR）/98F（M/V）、X1（C/tu/F/D）	T（4,800円） 5D（6,800円）
15		地球戦士ライーザ（エニックス）	RP	PC-88（mkII/SR）、FM-7/77（AV）、X1（F/C/tu）、MSX	T（4,800円） D（6,400円）
16	↓	レリクス（ボーステック）	RP	PC-60mkII（SR）/80mkII（SR）/88（mkII/SR）/98（E/F/M/U/V）、MSX、X1（tu/F）、MZ-25、FM-7/77	T（5,800円） D（7,200円）
17		北斗の拳（エニックス）	AD	PC-88（mkII）/88SR/98E（F/U/V/M）、FM-77（AV）、X1（C/tu/F）	T（4,800円） D（6,800円）
18		スーパーマリオブラザーズ（ハドソン）	AC	PC-88（mkII/SR）、X1（tu/F）	5D（6,800円）
19	↓	ロボレス2001（マイクロネット）	AC	PC-88（mkII/SR）、X1（C/tu/F）、MZ-25	T（4,800円） D（6,800円）
20		ツインビー（コナミ）	AC	MSX	ROM（4,800円）
21	↑	A列車で行こう（アートディンク）	S	PC-88（mkII/SR/FR/MR/TR）、FM-7/77（AV）、X1-tu（II）	T（6,800円） D（7,800円）

傾向　↑前月から急上昇　↓前月から急降下　○今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

協力店　石丸電気マイコンセンター　ラオックス横浜伊勢佐木町店　ヤマギワ玉川店　九十九電機札幌店　ラオックス本店　うつのみや片町店　真光無線　J&P メディアランド　富士音響マイコンセンターRAM I　パソコンショップ・ハドソン

早く人間になりたぁ〜い!ぽこ

あのピノキオにも似て、じつはかなり現金なメルヘン

▼楽しいBGMにのって、うっていぽこのタイトルだい!!

Woody Poco
(デービーソフト)
by たけじゅん

機種 PC-88(mkII/SR)、X1
媒体(価格) 5D(6800円)

ぽこが旅に出る理由

主人公のぽこは木の人形。そりゃもうひどいいたずらっ子だった。そんなぽこが反省してだれもがよい子だと認めるようになったとき、妖精がぽこを人間の子供にしてくれた。

ところが、ある日突然また木の人形にもどってしまった。まったくわけのわからないぽこは、原因を聞こうと妖精の住むところまで行くことにした。しかし道中には危険がいっぱい! 無事に妖精に会えるかな?

▲パン屋とクツ屋があった。

旅には危険がいっぱい

ぼこは狼や、じょうだんじゃないよおじさんらの攻撃をうまくかわし、武器であるトランペットを投げつけて(いくらでも投げられる)先へ先へと急ぐ。とちゅうに落ちているアイテムだってもちろん拾わなきゃね。最初はそれが3つしか持てないし、武器がトランペットだけっていうのも心細いけど。

でも、この悩みを解消してくれるのが、ところどころにあるSHOP。SHOPには、パン屋、カバン屋、質屋、宿屋、武器屋……などがあって、体力回復、武器強化、それにアイテムがたくさん持てるようになったりもするのだ。

もちろん、店で買い物をするにはお金が必要だ。お金のなる木を探し出して手に入れたり、金がわんさと転がっている地下の世界を探し出すなど、かんたんには集まらないぞ。

▼…らしいキノコの家があった。…はひと苦労だ。

▲左の穴は何だろう?
入るか入るまいか橋の上で悩んでる。

▼宿屋の中の風景。…ドの寝心地は…

時間にこだわりたい

このゲームの最大の特徴は、『時間』が存在することだ。画面内に時計があるのはそのため。一番影響するのがSHOPで、営業時間が午前9時〜午後8時と決まっているから時間外は店に入れてもらえないぞ。

また、画面の色も時間によって変わるんだ。たとえば、朝の6時頃から明るくなってきて、9時頃からが一番見やすい。そして午後9時頃からは暗くなってあたりが異常に見にくくなる。この時間は宿屋に泊まって朝になるのを待ったほうがいいね。

さて、このゲームをこなすコツは、お金が集めやすい場所を発見することと、アイテムの使用方法を把握すること。どうか、この哀れなぽこを無事に妖精のところまで連れてってやってけれ!

▼オープニング画面。ファミコン版に比べると、88版は美しい

グーニーズ

（コナミ）

by 村上和也

●機種　PC-88(mkII／SR)、X1(C／F／tu／tuII)
●媒体(価格)　5D(6800円)

オリジナル画面はないけれど……

待ってました！コナミが5インチディスクに初名乗り

世話の焼ける仲間たち

マイキーたち5人は、おたがいのことを〝グーニーズ〟と呼び合う仲間だった。

ある日、海賊の宝の地図を見つけたグーニーズは、新たに仲間を2人加えて冒険に旅立ったが、そのとちゅうフラッテリ・ギャングにつかまってしまった。唯一逃げ出せたマイキーは、残された6人の仲間を助けなければならない。

ステージは全部で6つ、各シーンに仲間が1人ずつ捕らわれている。では、ステージ1を例にゲームの内容を紹介しよう。

▼[illegible]ット、このくら[illegible]

▲爆発〜！

◀見事、鍵を発見！

◀ステージ1。上のほうで、ギャングが楽譜攻撃をしている。

▶ステージ3。はっきりいってマッピングが必要だぜ！

▲ステージ2。黄ネズミは、2回けらなきゃ倒せない。

ギャングのオペラ攻撃？

場面はロッジ。比較的楽なステージだ。オッといい忘れたけれど、マイキーはテンキーの4と6で左右に移動、8で階段を上り、2でしゃがんだり、ハシゴを下りる。そして『X』でジャンプ、『Y』がキックだ。

さて、このステージの敵は赤ネズミとギャングの2種類だけ。赤ネズミはキックをあびせればかんたんに倒せる。倒したあとに出てくる爆弾は、仲間が閉じ込められている部屋の扉を爆破するのに必要だ。

一方のギャングは困りもの。やっつけても気絶するだけで死なないし、おまけにピストルを撃ってくる。そしてなんと！ このギャングはオペラ好きと見えて、突如止まったかと思うと楽譜攻撃をしかけてくる。マイキーめがけて〝♪〟が飛んでくるのである。このわけのわからない攻撃から身を守るには、ステージのどこかにある耳栓が必要。

マイキーはこのように様々なアイテムを拾ってパワーアップすることができる。おもに決まった場所でキックしたり、ジャンプしたりすると出現するのでいろいろ試して見よう。

たとえばステージ1では、パチンコ（離れた所にいる敵も倒せる）や、耐熱服（炎に当たっても体力が減らない。ステージ2以降で便利）、赤い壺（マイキーの体力を増やしてくれる）などだ。

さて、ステージをクリアするにはどうしたらいいか？ まず、ガイコツの顔がついている岩牢の1つに爆弾をセットして、爆破して仲間を救出する。そして同じように、隠されている鍵を3つ見つけて、ドアから脱出すればOK。

こうしてステージが進むと、舞台は地下室や洞窟などになり、白ネズミやガイコツ、ゾンビなどが登場する。

ファミコン版やMSX版などと同じなので、もっと詳しいことが知りたい人は、86年3月号のBEEPをどーぞ。

号外 by 地蔵土

シルフィード（ゲームアーツ）

単純さとスピードが命！

●機種　PC-88mkIISR
●媒体(価格)　5D(6800円)

「まだか〜？」の声すらも出なくなって久しかったシルフィードも、どうにか11月中には発売されるもよう。さっそく開発中のバージョンで試乗してみると……。

オーッと！ これは速い。PC-88が98になってしまったような錯覚、得した気分。これぞ、本格的シューティングゲームだ。イライラ、ムカムカなんて、撃ちまくっているうちにスカッと抜けてしまうはず。

もちろん、今となっては常識のボーナス・パーツや、武器選択（1エリアごと）もある。パーツはスピードアップ、オールリペア、オートマチックファイヤ、バリアなどで、隕石の中に隠されている。効率よく手に入れる方法も、すぐ見つけられるだろう。そして武器は、各エリアのボスを撃退したあとベースに戻って選択する。レーザー砲や3ウェイ・カノン、ホーミングミサイルなどなど。エリアによって何が一番効果的か考えて選ぼう。

かんたんだけど今回はこれにて。完成したら必ず詳解するからお楽しみに!!

▼武器は左右とも5種類。左はV字型ビーム、右は自動照準ミサイルを選んだところ

▲エリア2を飛行中。1点透視を使ったスピード感あふれる画面。

▲エリアをクリアすると現れるベース。それまでの故障もなおせる。

▲メインエンジンをやられて思うように飛べないし、右翼の武器も使えない！　しつこい敵からは逃げるが勝ち？

スター・シンフォニー（クロスメディアソフト）

by 鎌田良久

機種　PC-88(mkⅡ/SR)、FM-7/77(AV)
媒体(価格)　3.5/5D(7800円)

音楽ソフトとRPGがドッキング

16個目の楽器を手にするには？謎解きもまた楽し

ストーリー

シンフォニア暦999年。迫りくる脅威からシンフォニア王国を救うため、今伝説の英雄ルフィノ・レオンの遺志を受けた5人の戦いが始まろうとしている。彼らの前に横たわるのは、幻の交響曲「スターシンフォニー」に秘められたナゾ、ルフィノ・レオンの16の遺産、そして最強の敵「シャドー」。おしよせる運命の嵐を5人の戦士たちは乗りこえることができるか？

5体いっしょに成長させる！

新しいタイプのRPGといった感じを受ける、このスターシンフォニー。まずは、ゲームの進め方から話を始めよう。

操作するのは、色分けされた5人の戦士。この5人をうまく使って、ルフィノ・レオンの残した遺産を16個見つければOKなわけだ。ただしそこには制約があって、1人の戦士がいるエリアには他の戦士は入れないようになっているのだ。しかもその5人それぞれを成長させなくては、目的を果たすことはできない。ここらへんが純然たるRPGで、戦士の成長度によって倒せる敵も限られてくるわけだ。

5人の戦士のパワーは、合計5000以内で自由にわりふれる。しかしこの段階で1人だけ3000、他の4人を500ずつなんて作っても、すべてを成長させるにはたいへんな労力がいるようになっているから、念のため。

では、その5人が活躍する異次元世界について説明しよう。ここを細部まで知っていると知らないとでは大ちがいなのだ。心して読もう。

まず戦闘では、敵を倒すのに必要なぶんだけエネルギーが減少する。この時点で1人でもエネルギーがゼロになると、他の4人がいくら強くてもゲームオーバーになってしまうのだ。なお、移動中は基本的にエネルギーの増減はないが、少しでも敵と接触すると戦闘とみなされるので要注意。

それでは、どうすればエネルギーを元の状態にもどせるのか？　ズバリ、それは休むことだ。ただし、休むにしても適した場所とそうでない場所がある。草地はエネルギーの回復に最適だし、逆に砂漠、水中等では決して立ち止まってはいけない。そして、エネルギーのMAXを上げるにはどうするか？　もちろん、敵を倒すことだ。

こうして5人すべてを戦闘のランクで5段階め、つまりエネルギー8000以上にすれば、ルフィノ・レオンの楽器を見つけだすのも容易なことだ。

最後に、5人のうちほとんどが最高の段階になってから（つまり、これ以上あがらないというところまで成長してから）やってみるとよさそうなコトを挙げてみよう。ちなみに、そこまで成長していないとできないコトばかりなので、あしからず。

①情報をくれるオブジェ（構造物）があるので、オブジェには手当たり次第にすべての方向からぶつかってみよう。

②楽器を手に入れるためには、特定のオブジェを壊す。このとき出現するものは楽器そのものではないので、その物体の動向をよく見ることが大切だ（タイトルの中にヒントが隠されているぞ）。

③楽器は1人につき最高3個までしか持てないので、すべてのロボットを成長させないとゲームは終わらない。ただし、5人の戦士がすべて3個ずつ楽器を持っても15個。16個めはどうしたらいいのか、よく考えるべし。

以上の3点を考えると、このゲームの謎が解け始め、だんだん奥深いところまで見えてくるのだ。

▼へぇ〜こんなところに黒いオブジェがあるよ。

▼水中から草地へ上陸だ。開けていて敵がいない所は、休むには最適。このすきに他の戦士をきたえるのだ。

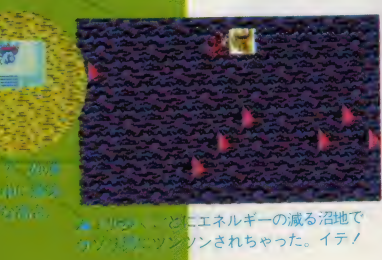
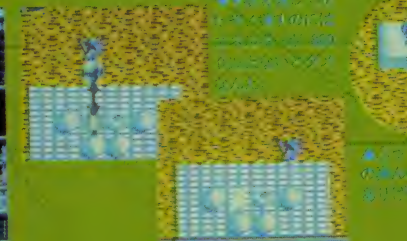
● [illegible]目だつク[illegible]何か秘密[illegible]

▲[illegible]ごとにエネルギーの減る沼地で[illegible]ツンツンされちゃった。イテ！

夢幻戦士ヴァリス
（日本テレネット）

by　村上和也

機種　PC-88mkII SR/FR/MR/TR、FM-7/77(AV)、X1(c/tu/tuII)、MSX
媒体(価格)　3.5/5D(7800円)　ROM(6800円)

デカキャラだって本気で闘う！
大きさ・動き・スピード・絵、パソコンもやるなぁ

▲別名"ニンジンお化け"面

▲エリアの最後に登場するデカキャラと、ヴァリスの戦闘シーン

ヒロインは女子高生

製品はつねにアクションゲームを意識して作るという日本テレネット。夢幻戦士ヴァリスは、もちろんアクションゲーム。

ある日、優子という女子高生が"ヴァニティ"の幻想王女ヴァリアによって"ヴァリスの戦士"に選ばれた。敵は次元を超えて襲ってきた夢幻王ログレスとその手下ヴォーグ、そして4人の異次元魔王たちである。

彼女はしだいに"ヴァリス"の力に目覚め、ログレスに挑む。が、ログレスはその巨大な力で戦士の力"ヴァリス"を"ファンタズム・ジュエリー"とよばれる宝石に封じ込め、それを5個に割って手下の魔王たちに分けてしまったのである。"ヴァリス"の力をよみがえらせるためには、4人の魔王とログレスを倒さなければならない。優子は、剣をたずさえ自由の戦士として戦う。

すべてがパワーアップ

ステージは、現実世界、異次元世界ヴァニティ、ヴェカンティ……など全部で10に分かれていて、優子の動きに合わせて8方向にスクロールする。そのどこかに「ハイジャンプ」「無敵」などといったいろんなアイテムのほかに、ファンタズム・ジュエリーも隠されているというわけだ。これらを見つけ出し、ステージの最後のとりでを守る異次元魔王を倒せば、めでたくステージクリアだ。

なお、この魔王を倒すことによって封じ込められていた力が得られ、剣から弾やファイヤーボールを撃てたり、レーザーや雷を放つこともできるようになる。

さて、ゲームの大筋はこんなところ。次に、ヴァリスの・・・大きさについて。

オープニング、エンディング、そして各ステージの間にはアニメーションシーンが用意されている。ここで夢幻王ログレス、宿敵のライバルであるヴェカンティの少女などが登場し、なぜ優子が戦わなければならないのかなどの数々の謎が解明されていく。

また、1ステージは32×32（＝1024）画面分、その広大なマップには最大64×32ドットのフルカラーのキャラクターが、画面狭しと動き回っている。そしてなんと！ ビッグキャラクターはさらにその4倍、そのうえ体全体が他キャラと同様に動き回れる（今までのデカキャラは体の一部しか動かなかった）ようになった。もちろん、BGMは各ステージごとに異なり、デカキャラのテーマも用意されているという熱の入れようだ。

ゲーム全体がパワーアップしたぞ！ といった感じ。

号外！ by 地緑土

めぞん一刻（マイクロキャビン）
「響子さ〜ん！」コールに応えて

機種　PC-88(mkII/SR)/98E(F/M/V/U)、FM-77(AV)、X1(tu/F)
媒体(価格)　3.5/5・D(6800円)

「響子さ〜ん」

すでに縁遠くなったが、友人のMは酔うとよくこう叫んだ。ノンフィクションを生きる彼が見出した憧れの女性が、フィクションの世界で生きる音無響子だったにちがいない

雑誌『ビッグコミック・スピリッツ』に連載中の高橋留美子原作"めぞん一刻"が、アニメ化、映画化に続いてゲーム化(アドベンチャー)。主人公・五代裕作になりきって、想いを寄せる管理人・響子さんに大接近せよ！ そして響子さんと念願の……!?

とはいえ、響子さんはご存知のようにまったくつかみどころのない女性。それが魅力でもあり恐怖でもあり……。そのうえあのキャラクターが総出演、ともなればタダではすまない。驚くべき個性をもつ人たちの邪魔はもちろん、全員敵だと思って取りかからねば！

ゲームの鍵を握るのは、謎の人物・音無惣一郎（響子さんの亡き夫）には違いない。なんでも写真での登場だとか。高橋氏自身知らないのでは？ という彼の素顔を、ゲームの中でどう扱うのかが、興味の的になりそうだ。

ところで、Mは今でも響子さ〜ん！コールをしているだろうか？ それともノンフィクションの世界で響子さんを見つけただろうか――

ライバル三鷹登場、がんばれ五代！

響子さん、惣一郎(犬)とたわむれる図

GO,GO,五代！　でもど〜せ夢？

スーパーピットフォール（ポニー）

by　鎌田良久

機種　PC-88mkII SR/FR/MR/TR
媒体（価格）　5D（5800円）

洞窟の中なのにこんなに明るい

画面を見ればヤル気になれる、十分遊べるAC（アクション）ゲーム

▼ワーイ、ダイヤが空から降ってきた。これは穴を飛び越えればＯＫ。

ストーリー

ペルーの「失われた洞窟（どうくつ）」で迷子になった大切なロンダとイタズラ猫のクイッククローを無事に連れ帰り、ここに隠（かく）されている幻の宝石「ラージのダイヤ」を手に入れるのがオレの使命だ。オレの名は、ピットフォールハリー……。

なんて楽しいアイテム探し

洞窟の中には落とし穴や池、溶岩地帯（ようがんちたい）などがある。ハリーは水中を泳ぐこともできるし、ある程度の穴なら飛び越すこともできるのだ。またロープのあるところでは、ロープにぶらさがっての移動もできる。ビデオゲームと同じような要領でやっていけば、まずまちがいないだろう。

このゲームを進めるうえで重要な役割を果たしているのが、じつはアイテムなのである。ロンダを救い出すために必要なアイテムもあれば、ワープの扉（とびら）を使うための鍵（かぎ）などもある。そういえば、アイテムすべてがマニュアルに書いてある親切ソフトも最近見かけなくなったけど、さすがはポニーさん、感謝！（内緒（ないしょ）のほうがおもしろいって?）

話がちょっとそれたけど、アイテムは道に落ちてるだけじゃない。ある地点を通過しないと出てこないなんていうのもある。画面切りかえ方式の表示だから、画面中くまなくさがしまわらないと出てこないアイテムもあるよ。気をつけよう。

また、モアイという敵キャラが守っているもの（ラージのダイヤなど）もあるから、モアイを見つけたら絶対にやっつけないとだめ。口の中にピストルの弾（たま）を10発ぶちこめばOKだよ。そうそう、ハリーの持っているピストルの威力（いりょく）をUPさせるアイテム（ピストルの形をしているんだ）もあるから、こいつは絶対に持っておきたいところだな。

▼これがクラブの水晶だ。ただここに置いてあったわけじゃないんだぜ。ハシゴを1度下りかけて……。

▲青色のピストルを見つけたぜ。これでハリーのピストルは2連射可能になった。

▼上下する刃は怖いし、[illegible]

洞窟の中にお店のお嬢さん

パソコンゲームっていうとちっちゃなキャラクターがちょこちょこ動きまわっているイメージがあるよね。でもこのスーパーピットフォールでは、ドピカーンとデカイ自分が画面の中をシャカシャカ歩きまわったり、ピョッコンピョッコンはねまわるので（擬音（ぎおん）ばかりでスミマセン）、見てるとほんとに気持ちいいんだ。しかも画面の絵はカラフル&ビューティフル（コマーシャルみたいだな）だから、いくらやっても飽（あ）きないよ。

敵キャラだって、とーぜんラージサイズ。カエル、クモ、ウナギなどの敵キャラが独自のパターンで動いている。こいつらに接触（せっしょく）することに、ハリーのヒットポイントが一つずつ減っていっちゃうんだ。キャラクターのサイズが大きいだけに、つい大ザッパな動きをしがちだけど、そんなことをしているとすぐに敵にぶつかっちゃうから、気をつけないとね。

これらのほかにも、道の途中にたいまつがあったり、1回触れただけで即死（そくし）してしまう恐ろしいトラップもあるから、くれぐれも気をつけて歩かなけりゃいけないんだぜ。

▼[illegible]ショップです。何を買おうかな？

▼左にはダイヤの[illegible]、右には[illegible]

◀ウッ！　せまりくるモアイに、ただひたすらしゃがんで撃ちまくるハリー。やっつけると、何と出ました、スペードの水晶

▼左上のハシゴに飛びつくまでに何回ハリーが死んだことか。わりと難しいんだよね。

▼おおっと溶岩地帯だ。あまりビビるとすぐに落ちちゃうぞ。

▼ルビーの指環発見。これを取ればボーナスポイント1万点だ。

▼あっ！ ハートの水晶が落ちてるぜ。スーイスーイと泳いで取る。

地下の洞窟には、とあるお嬢さまが店番をしているお店がある（わけがわからん設定だ）。ここでは体力の回復や体力UP、ハリーの1UPなどができるんだ。しかし世の中、やっぱりゼニでんな。当然、ここでもお金がかかるんだよね。

金もうけのコツは、1回行ったエリアでももう一度行ってみることだ。ディスクからデータを読みこんでいるかどうかよく見ておいて、どのエリアからどのエリアに行くときにディスクをアクセスしているかチェックしよう。こうすれば、わりとかんたんに1回とったお金がもう一度そこに出現するかどうか見わけることができるのさ。こんなちょっとした小技で、ゲーム展開がぐっと楽になったりするのだよ。

それから岩壁にふさがれて通れない道があるけど、その岩についてるマークと同じマークがついた水晶を持っていれば、岩壁を開けることができるんだ。でも、それぞれの水晶がそのエリアにあるとは限らないから、仕方ない、前のエリアにもどってもう一度探さなければならないんだ。だから、すべてクリアするまでにはそうとう時間がかかることになりそうだね。つまり、かなりコストパフォーマンスが高いゲーム、ということですな。

▼氷をぶちこわして中へ入ったら、アメーバみたいのが空中をスーイスイ。

▲水底にハートの岩壁がある。底の栓をぬいても水は下には流れこまないよ。だってその下も水中なんだもん。

うちのおじいちゃん

ラグビーのことを"ラックピー"といううちのおじいちゃんは魚の皮が大好きです！（桑）

これはいわゆるサケ（シャケではない！）

（桑）は魚のほか肉も嫌いなんだよあっ!!

次号につづく…かも

辛口連載！

第5回

私が悪うございました。

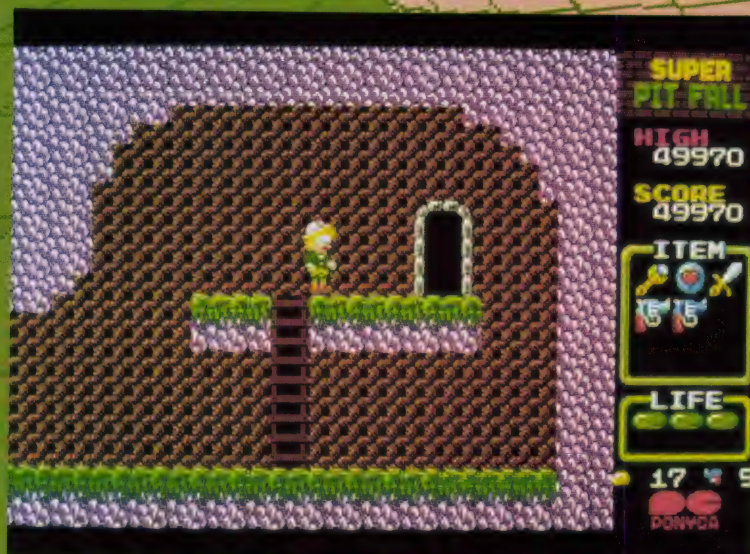



イラスト by M.YAMAMOTO

頭が悪うございました。

「悪うございました」愛読者の人、こんにちは。そうでない人、コニャニャチワ！ 10月13日に13歳になったばっかりの、山村モヘップ(13)でーす。

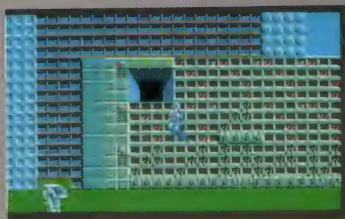
ところで最近、ワープロに凝っているんです。というのも、いつかの「天罰事件」以来、なんだかワープロがおもしろくなっちゃって、今なんかお父さんのPC-98が、ボク専用みたいになってるんです(ゲームもしますしね)。もちろん、この原稿も！

でも、ワープロに慣れてきて、ひとつ困ったことがあるんです。それは、漢字を書くのがコンピュータまかせだから、自分では書けなくなってきたことなんです。この間、国語の時間に漢字テストがあったんですけど、ボクの成績は……下からン番目！ (「書き順」の問題は全滅でした) ンー、困ったなぁ。

授業で「動物は使わない機能が退化する」なんて教わりましたけど、これも退化というんでしょうか。ボクはいったいどうすればいいんでしょう？ 誰か愛読者カードかなにかで教えてください。

▼流行の最先端「マルチウインドー表示」。どのゲームでも……。

▲自動照準のレーザーが命中！ でも全然きいてないみたいだ。

▶あの入口から、ダンジョン……じゃなくて建物の中へ入ろう。

といったところで、今回も始めます。今月は、「ブラスティー」(スクウェア)と、「ウイバーン」(アルシス・ソフトウェア)の2本です。

やっと出た！ PC-98版

まずはブラスティーからなんですけど、読者の方で「なんで今ごろブラスティーを？」なんて思う人もいるでしょう。それについて、ちょっと説明しておきます。

かんたんにいうと、PC-98版が出たからなんです。といっても、ボクが98を持っているから、なんていう単純な理由で採り上げたわけじゃありませんよ。ブラスティーの場合、98版と88版では、同じゲームでもおもしろさが全然違うんです。

今月の材料
1. ブラスティー(スクウェア)
2. ウイバーン(アルシス・ソフトウェア)

料理人　山村モヘップ(13)

"のようなもの"はおもしろくて当たり前

為せば成る
為さねば成らぬ
なるようになる
なんとでもなる

何事も
成らぬは人の為さぬなりけり
為して成らぬは
「私が悪うございました」

ソフトの評価「私が悪うございましたレベル」

1. 買わなくても心は痛まないぜ！
2. 悪いけど、今回は勘弁してね！
3. 買うべきか、買わざるべきか？
4. ゴメン、すぐ買うよ。
5. ボクが悪かった！ 買うから許して！

▼情報ユニットを拾ってメッセージを聞くごとに何かがわかる!

▲前方に何かあるぞ。エネルギー、それとも修理ユニット?

▶この手のゲームに、巨大キャラは不可欠。ホーラ、ひとつ目の……。

例を挙げてみましょうか。

ボクの友達で88を持っているヤツが、少し前にブラスティーをやったんです。ところがそいつの感想は、ただ一言、

「遅くてつまんねー」

というものでした。実際にそいつの家に行ってプレイしてみると、確かに遅くてイライラするんです。とくにいけないのが、売りのアニメ処理が始まる前に必ずディスクアクセスで待たされること。RPGのような長時間プレイするゲームでは、ほんの少しの待ち時間でも積もり積もればなんとやらで、とても腹が立つものなんです。これじゃあ、いくらアイデアがよくたって全然おもしろくないですよね。

98版のほうはさすがに16ビットだけあって、88のような苦痛に満ちた(?)待ち時間がほとんどないんです。そうなると、今まで気づかなかったおもしろさまで見えてきて、気持ちいいのなんの……。

最近多くなってきたPC-98ゲーマーのみなさん、はっきりいってブラスティーはおもしろいですよ!(おっといけない、またゲームの紹介になってないや。……まあ、ブラスティーはいろんなところで書かれているから、かまわないかな!?)

そんなわけで、ブラスティーの評価は、5段階中の4「ゴメン、すぐ買うよ」くらいですね。

お買い得!だけど……

続いてウイバーンです。このソフトも、やっぱりアクションRPGです。

主人公は超能力を持った男性です。首都に出現した正体不明の怪物たちが、エネルギー供給のためのブラックホールを暴走させてしまったので、その怪物たちを倒して、ブラックホールを正常にもどすのが彼の目的です。

そして主人公の操るメカ、ウイバーンの性能は、主人公の力――MENTAL(精神力)とABILITY(能力)――によって左右されるという、まぁ納得のできる設定にはなっています。

だけど……このゲーム、その部分に少し目新しさがあるくらいで、その他はまったく新しさ、つまりオリジナリティがないんじゃないでしょうか?(ボクはオリジナリティにはうるさいですよ!)

たとえば、アクションRPGの「アクション」の部分なんですけど、①3つの形に変化するウイバーン、②広いマップの中を集団で動く敵、③マップ中に点在する3次元迷路(ダンジョン)、④迷路の中にいる巨大キャラ、etc……。

ゲームのシステムはどうみても『ザナドゥ』で、そこに『テグザー』的変形要素を加え、画面イメージは『ブラスティー』に頼っている、そんなもんじゃないですか!

とはいうものの、つまらないわけじゃあないんです。ゲームバランス的には、いいほうの部類に入りますし、正直いって、プレイしていておもしろいんです。3次元迷路の構造もなかなか考えてありますし、画像、スピードなどもよく、ボリュームたっぷりですしね。

それなのに……いや、だからこそ腹が立つんです。ゲームをやりながら、心の中の半分はおもしろがっているのに、もう半分は「あ、ここはザナドゥそっくり!こっちはテグザーみたい」なんて感じでいっぱい。この気持ち、いったいどうすればいいんですか!

まあ、結局こちらも評価は4の「ゴメン、すぐ買うよ」にしますけど、ブラスティーのほうが限りなく5に近い4だとすれば、ウイバーンは限りなく3に近い4です。

▼ここでも「マルチウィンドウ」。でも、こっちが先だ。

▼PC-98だと、アニメーション処理の時間が気にならないよ。

▼戦闘シーンは、もっと白兵戦ぽくした方が……次回作に期待!

▲立入禁止! しかし、いずれこの中に入って、破壊活動を……。

ゴメン、すぐ買うよ?

ゲーム界の発展のために

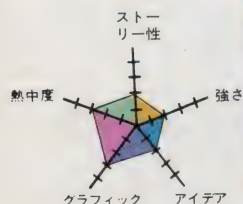
読者のみなさんも、そのつもりで。

ボクは思うんですが、ブラスティーのように新しい試みがあるゲームというのは、たとえゲーム自体が失敗作だったとしても(別にブラスティーが失敗作だってわけでは断じてありませんよ)、ゲーム業界の発展のためには役立つでしょう。だけど、ウイバーンのように過去のアイデアを用いただけのゲームというのは……まぁ、アイデアが洗練されはするでしょうけど、ちょっと困りモノです。

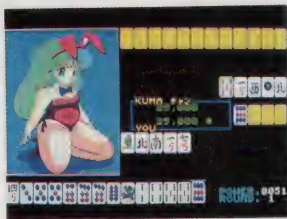
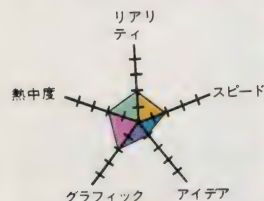
ウイバーンのアルシス・ソフトウエアさんは、正直なところ技術力もそこそこあるみたいですし、なによりもゲームのセンスがいいんですから、次回作はぜひ、オリジナルアイデアに富んだゲームにしてもらいたいですね。期待してます。

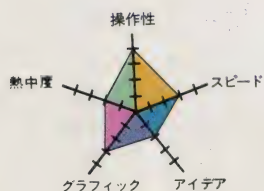
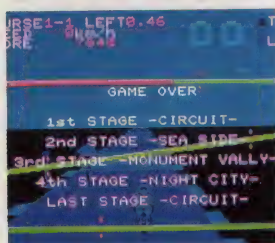
うーん、今回も好き勝手なことばっかり書いちゃったなぁ。ホントにどうも「私が悪うございました」

ギョッくんのレビューBOX7

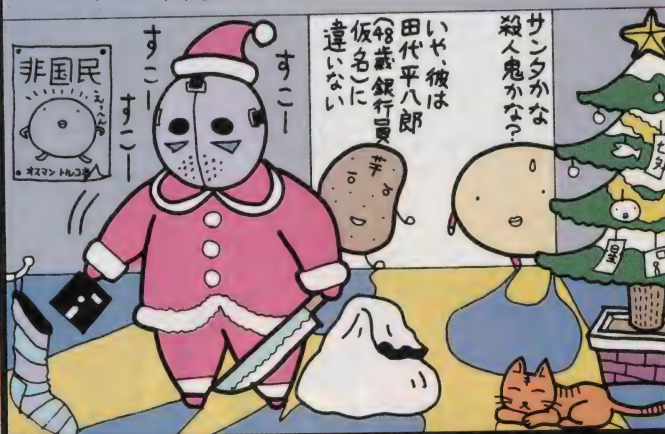
1F フライト・イン・ハワイ

●PC-98F／VF／VM
●5D（9800円）
▼シミュレーションゲーム＝48Pものマニュアルは、ゲームのやり方だけでなく飛行機の原理や構造にもふれてあってなかなか楽しめる。プレイのほうは、十数種のキーを使ううえに画面の各種データを読み取らなければならないけど、恐れることはない。飛行機の性能がいいのか腕がいいのか(?)、かんたんに離陸できるし、かなりドジを踏まないかぎり失速しない！（スーパー・イージー・モードは不要だ！）
　また、データには天候・風・時間の要素が入っていないのに、隠れキャラ様のものが入っている。何か間違ってるんじゃない!?

ストーリー性／強さ／アイデア／グラフィック／熱中度

2F まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼麻雀ゲーム＝いろんな敵（13人！）と麻雀で戦って悪人を倒せという無理矢理な設定に、勝てば女の子（全部で10人）が1枚ずつ服を脱いでいくというオマケをつけた、とってもイージーな麻雀ソフト。
　舞台は7つ、家族モード…雀荘モード……と続き、最後に悪人ききょう星の住む城にたどりつく。相手は弱気な奴、雀卓をひっくり返すわがままな奴、やたらとツイてる奴、口うるさい奴…とにかく付き合いきれない奴ばかり。麻雀そのものも強くない。

3F ハング・オン

●PC-88mkIISR／FR／MR／TR
●5D（6800円）
▼アクションゲーム＝BEEPERにはすでにお馴染み、セガ・ゲームの移植版。5つのコースをそれぞれ60秒以内で走り抜けるわけだが、ついつい道ならぬ風景に目がいってしまって困ったものだった。
　SRというので、動きとグラフィックにはかなり期待していたが……。スクロールはまあまあ、スピードもかなり頑張ってはいるんだけど動きがぎこちない。画面も、㊥曰く「ボクはこれがハング・オンなんて気づきませんでしたよ」と……。
　8ビットに同じように再現するのは並大抵のことではないんだよなあ。

今月の御言葉

見届けたラストシーンに満足し
ふけゆく夜に背のびひとつ

ご案内（独断と偏見の総合点）

1F　フライト・イン・ハワイ（58点）（キャリーラボ）
2F　まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀（53点）（テクノポリスソフト）
3F　ハング・オン（60点）（パックスエレクトロニカジャパン）
4F　ムーン・チャイルド（84点）（ホット・ビイ）
5F　レフティ・マウス（90点）（スタークラフト）
6F　ナイルの涙（80点）（クロスメディアソフト）
7F　ARGO（88点）（呉ソフトウェア工房）

4F ムーン・チャイルド

●MZ-25
●3.5D（7800円）

▼ロールプレイングゲーム＝久々にMZ-25用ゲームが登場。美しい剣と魔法の国にある平和の木"ジュジュ"が枯れ始め、地下に魔物が現れ出した。残り少なくなったジュジュを求めて旅に出ると……というのがストーリー。ダンジョンで戦うときは敵の後ろや横へ回り、戦ったあとは泉に入ってリフレッシュ。SAVEはコマメすぎるほどマメにするのを忘れずに。

で、この"ムーン……"の売りはおそらくRPG初の2人同時プレイ。ただし同じレベル、同じ種族でないとダメってゆーのがネックかな？ とはいっても、やっぱり1人より2人、力強い味方がいれば1人でプレイするより2倍も3倍も楽しくなるはず！

ディスクのローディングに時間がかかるのは難だけど、まあ○！

5F レフティ・マウス

●PC-88（mkII/SR）/98E（F/M/V）、FM-7/77
●3.5/5D（6800円）

▼アクションゲーム＝レフティの左手は200kgを超える握力を絞り出す義手。その手で目の前の敵を倒しながら仲間のミランダを助け出し、オルハルコンの儀杖を手に入れて……。とにかく敵を倒してアイテムを手に入れ、最終画面へたどりつけばいいんだ。

舞台は海底から海底都市へと移っていくが、海底ではまず酸素ボンベが必要、岩を崩すにはアイアンハンマーかダイバーウォッチ（時限爆弾）など、その1つがないばかりに右往左往。調子のいいときにSAVE（1カ所）しておくのがイイと思う。後半は敵も強くなるので無理して戦わず、アイテムを駆使して逃げ回るのがコツ。

ルールがかんたんで誰でも熱中できるスグレモノだ。

6F ナイルの涙

●PC-88（mkII/SR）、X1（tu/F）
●5D（6800円）

▼パズル＋アクションゲーム＝珍しいくらいよくできたパズルゲーム。同じクロスメディアの"モール・モール"と同じくらい徹夜で楽しめちゃう。

ゲームの目的は伝説の宝石『ナイルの涙』に封じ込められたパルパラ姫を助け出すこと。なに、ピラミッドの最上階まで行けばいいだけ……なんてかんたんにはいかない。魔物をよけて部屋の中のロウソクや祭壇のすべてに火をつけると、魔物が消えて隠し扉が開く。上の階へ行くには呪文が必要だし、通路には罠もある。そのうえ部屋にはアイテムも隠されていて……。まあ、じつはボクも最後までプレイしたわけじゃないけど、パズルは好きなときにじっくり遊ぶのが一番。

操作性は○、とりたてて新しさはないけど遊べるから○。

操作性／スピード／アイデア／グラフィック／熱中度

7F ARGO（アルゴー）

●PC-88mkIISR/FR/MR
●5D（7500円）

▼アクション＋ロールプレイングゲーム＝画面は小学校で習った遠近法を使ってかなりリアルな作り方。前進したときに木や壁が飛ぶように動くのは気持ちのイイもの。これが巨大モンスターとの戦闘シーンとなると、その迫力はなかなかなか。ビデオゲームの"スペースハリアー"にはほど遠いけど、画面のスクロールのしかた（プレイヤーの目の位置）は、かなりスペハリしてる！ 敵の攻撃を受けてはね飛ばされるのも痛々しい。

さらに陸上のみならず、空中、水中まで舞台は広がり、ロールプレイの"ロ"の字も忘れて、気分はすっかりアクションだ。発売は12月、これは期待値高いぞ！

MSXの新作だよ〜!!

またまたやって来ましたMSXの新作。今月の目玉はMSX2用の悪魔城ドラキュラ。ファミコン版とは趣を変え、レベルアップしての登場だ。もちろんMSX用の新作もあるよ。今月も大漁だ!!

ILLUST/M.YAMAMOTO

悪魔城ドラキュラ

- ●コナミ
- ●5800円
- ●MSX2専用
- ●11月中旬発売予定

by 井関 虎九太

1メガの迫力

あの悪魔城ドラキュラが、ついにMSX2でも、1メガROMで登場するんだ。ストーリーはFCといっしょ。しかし、そのゲーム内容はかなり違っていて、さらにおもしろいものになっている。

今回は、FCとの違いを中心に説明しよう。

こんなに違うなんて…

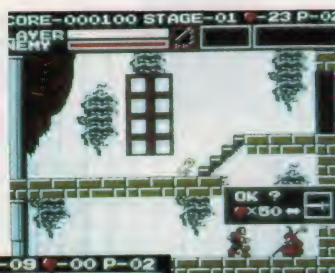
●各ステージを通過するためには、白い鍵が必要。宝箱を開けるには、黄色い鍵が必要だ。

●アイテムは、燭台を破壊する、敵を倒す、宝箱を開ける、眠っている老婆（ブロックの中にいることが多い）から買う、という4パターンある。

●画面がスクロールせず、瞬時に切り替わる。

●敵にやられても、バイタリティの減り方が少ない。

●ドラキュラの正体が……。

▶壁の中に老婆発見！　この老婆はハートと引きかえにアイテムをくれる

▼MSX2のグラフィックを活かしたキレイな画面だ

などなど。

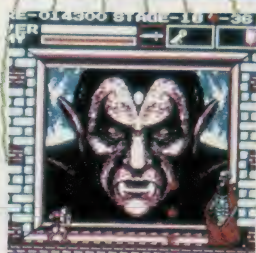
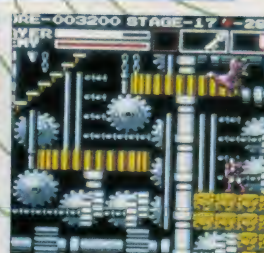
難易度でくらべると、FC版は前半がかんたんで、後半が難しい。一方MSX版は、前半が難しく、後半は、比較的楽だといえると思う。

あとは、これらの相違点をふまえたうえで、別表のアイテムを覚えれば、予備知識は完璧！　あとは闘うのみだ。

MSXの未来

グラディウスのMSX版は感動したけど、悪魔城ドラキュラには驚かされた。だいたいMSXへの移植っていうと、そのまんまか、もしくは隠れキャラ＋隠しステージ程度というのが相場だった。しかしドラキュラの移植は、FCのおもしろさを残したまま、新鮮味も感じさせるし、おもしろさも倍加させている。MSX2のみというのが残念だけど、コナミは本当にMSXの未来を考えているんだなあ、と感じる。MSX2も安い機種がでてるし、これからはMSX2かね？

このゲームは、MSXの今年度最高ゲームだといいたい。

▼中央に見える宝箱は黄色いカギがないと開けられない

▲これが最終ステージ。ファミコンとはまったく違っている

▲画面上の枠内に見えるのが、次のステージへ進むのに必要な白いカギだ

▲城内の迷路は、ファミコン版とは微妙に違っているのだ

アイテムの種類と機能

アイテム	機能
ゴールドクロス	敵全滅
シルバークロス	敵発生しない
水晶玉（青）	透明
水晶玉（赤）	体力回復
サファイヤ	体当たり
砂時計	敵の動きを止める
ハート（小）	アイテム交換、武器の使用
ハート（大）	アイテム交換、武器の使用
ドル袋（白）	ボーナス得点
ドル袋（青）	ボーナス得点
ムチ	最初から持っている武器。威力小
ネメシスの鎖	強力な鎖の武器。威力中
勇者の剣	威力は小さいが連射が可能　威力小
バトルアックス	投げるとブーメランのように戻ってくる。威力中
バトルクロス	投げるとブーメランのように戻ってくる。威力大

アイテム	機能
ブーツ	プレイヤーのスピードアップ
羽根	プレイヤーのジャンプ力アップ
盾（A）	敵に当たった時のダメージ半減。16回まで耐えられる。
盾（B）	敵の弾をはね返す。16発まで耐えられる。
砂時計	一定時間、敵がストップ
ロウソク	こわせる壁の場所がわかる
地図	そのステージの地図が見られる
白いバイブル	プレイヤーの知力アップ
黒いバイブル	プレイヤーの知力ダウン
聖水	敵に投げてダメージを与える
イエローキー	宝箱を開ける
ホワイトキー	ステージ出口の扉を開ける
ツエ	イエローキーがなくても宝箱を開けられる
体力回復剤	敵に当たったときのダメージの回復が早まる
グレイト水晶	体力がフルチャージされる

▼パワーアップキャラを取れば154種類のパワーアップが可能

ガルフォース

●ソニー
●ROM
●5800円
●11月21日発売
by　浜野英治

ガルフォースが帰ってきた！

この夏の話題となったSFアニメ「ガルフォース」が、シューティングゲームとなってもどってきた。

ナインボーイシステムによって緑なす大地によみがえった惑星カオス。キミはソルノイド軍の兵士になって、敵パラノイドの手からカオスを守らなければならない。カオス近くの宇宙、コロニースペースシップに残留する6人のソルノイド軍兵士と合流し、パラノイド軍の最終兵器「ディノサート」を倒し、惑星カオスを守り抜くことができるだろうか？

好きな娘を選んでプレイ

このゲームの特徴は、なんといっても、スタート時に7人のソルノイド兵士の中から、好きな娘を選んでプレイできることだ。

アニメでも7人それぞれに個性があったように、このゲームでも、戦闘機の形状、武器の性能などが違うので、自分ともっとも気のあう娘でプレイできるわけ。

また、ゲーム中には、1ステージごとに1人ずつ仲間と合流し、その仲間の戦闘機で戦うことができるようになっていて、合流したときの女の子の表情がまたいいのだ。

▼星形のキャラは、画面内の敵を全滅させてくれるゾ!

多彩なパワーアップ

ゲーム中にパワーアップキャラを取ると、戦闘機の形態、弾の形状・軌道が変化するのだが、なんとこのパワーアップの種類が154種類もあるんだ。敵キャラクターは、40種以上、各ステージの終わりには、巨大な敵が待ち受けているという、じつに変化に富んだゲームが楽しめるようになっている。

アニメを題材にしているゲームによくある、知名度に依存してしまうということもなく、アニメを知らなくても十分に、そして知っていれば120パーセント楽しめる、おすすめゲームといえるゾ!

▼ゲーム中に、仲間の女の子が味方に加わってくれたりしちゃうのだ

▼1面の最後に現れるボスキャラ。手強いゾ!

▼勝負に負けるとカポネ氏が現れる。にくらしいヤツだ

▼各エリアの難民を救うにはこんなにお金がかかるのだ

▼ポーカーでストレートを完成。でもなかなかお金はたまらない

▼こちらはセブンブリッジ。純粋なトランプゲームとして楽しめる

トランプエイド

●東芝EMI
●ROM
●4800円
10月22日発売
by 浜野英治

TRUMPAID
TRUMP AID
7BRIDGE
PASSWORD
©1986 TOSHIBA EMI/SOFTVISION

トランプは地球を救う!

世界中の難民を救済すべく立ち上がったあなたは、カジノでマフィアのボス"カポネ氏"と勝負することになった。と、いささか唐突な設定のこのゲーム、つまりは、トランプのシミュレーションゲームだ。

"カポネ氏"との勝負方法は、ブラックジャックとポーカーの2種類のゲーム。キミに与えられるコインはたったの30$。難民を救うには、最低でも400$、最高では2400$必要で、世界7ヵ国の難民を救わなくてはならない。

たんなるギャンブルゲームで終わらず、儲けた金を有効に活用できるというのが、このゲームのミソ。

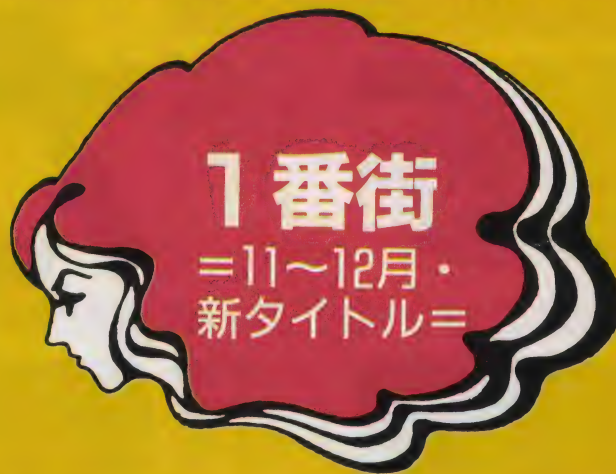
そのほか、セブンブリッジもできるが、これは難民救済を目的とはせずに、純粋にトランプを楽しめるようになっている。もちろんブラックジャックもポーカーも本格的なゲームになっていて、コンピュータのギャンブルゲームとしては水準以上だ。

おまけに、自分を待ちわびている難民が何千万人もいるかと思うと、思わず勝負に熱が入るというもの。

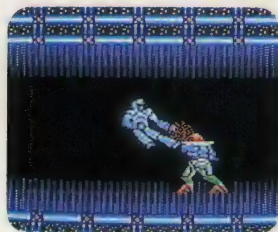
パスワードも用意されていて、自分が救った地域を保存しておくこともできるので、長期的展望に立って救済を続けることができ、とても便利だ。

余談だが、ギャンブルゲームによくある"I WIN"という表示。これは、正しくは"I WON"のはず。英語を使うのはいいけれど、正しい英語を使いたいもんだな、とひとり思うのであった。

DEBUT AVENUE
デビューあべにゅう

年内発売予定を含めて一挙掲載・全20タイトル

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ番地

αーロイド

●ポニー
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC‖(12月5日予定)ある日中枢コンピュータが暴走し、人類抹殺を開始した。キミは人間型攻撃機α-ロイドを操縦し、中枢コンピュータを破壊せよ。

アトラス

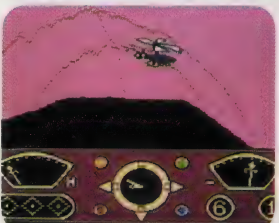
●BPS
●PC-98/F/M/U
●5D(6800円)
▼思考‖(11月下旬予定)3Dのボード上で陣地を取り合え! 駒は山と雲、山を置いたまわりは平野が、雲のまわりは海ができる。平野を広く取ったほうが勝ち。

囲碁道場

●チャンピオンソフト
●PC-88シリーズ/98F(M/V/U)
●3.5D(4800円)
5D(3800円)
▼N‖(12月中旬予定)関西棋院の監修による、パソコン囲碁情報誌。

アムノーク

●アスキー
●FM-77AV
●3.5D(6800円)
▼AC‖(11月下旬予定)16本のポールが立てられたフィールド内で、ランドチェイサー(高速マシン)に乗って相手と戦う宇宙のスポーツゲーム。迫力の3D画面!!

アイドロン

●ポニー
●MSX
●ROM(5800円)
▼AD‖(12月末予定)ルーカスフィルム・ゲーム第1弾。謎のマシン、アイドロンは、魔力を持った生物を作ったり、時間の流れを変えたり。その秘密をさぐれば……。

1942

●アスキー ©カプコン
●MSX2
●ROM(5800円)
▼AC‖(11月上旬予定)戦闘機を操作して連射機銃で敵機を撃墜せよ! 敵編隊を全滅させればPOWが出現、取ればパワーアップだ。

ARGO(アルゴー)

●呉ソフトウェア工房
●PC-88mkIISR/FR/MR
●5D(7500円)
▼RT+RP‖(12月上旬予定)ギリシャ英雄伝説をもとに、主人公イアソンが黄金の羊皮を求めて陸、海空を行く! キャラは画面の4分の1を占める大型キャラなど。

悪魔城ドラキュラ

●コナミ
●MSX2
●ROM(5800円)
▼AC‖(11月6日予定)FCで現在大ヒット中のゲームが、MSX2のグラフィックで華麗に登場。内容もFCと少し変えてあるのでやり比べては!?

ウインターゲームズ

●ポニー
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR
●5D(6800円)
▼AC‖(12月5日予定)'88冬季大会の選手としてジャンプ、ボブスレー、各種スケート競技など全6種目に出場しよう。

Beep

アート オブ ウォー

●ブロダーバンドジャパン
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5D(9800円)
▼S‖(11月予定)8人の歴史的名将を相手に自軍の部隊を指揮せよ。11のシナリオとエディタでバラエティに富んだ戦いを! マウスで操作も楽々!

ヴィグシーザ

●テクノソフト
●MSX
●ROM(5800円)
▼思考型AC‖(11月初旬予定)スクロールシューティングゲームをひとひねり。MSXとは思えないほどのキレイな画面に楽しさ倍増。

ヴィーナスの火(ファイヤー)

●クロスメディアソフト
●PC-88/98シリーズ、X1シリーズ
●5D(未定)
▼S‖(12月中旬予定)3人からなる小部隊を率いて敵に近づき、作戦開始! 闘いながら経験を積んで見事、作戦を完遂せよ。

英雄ナポレオン

●ポニー
●PC-98シリーズ
●5D(9800円)
▼S‖(12月5日予定)19世紀初期のナポレオンになり、外交・内政・戦争・私生活などのファクターを体験しよう。シナリオはロシア遠征など4つ。

エイリアン8

●日本デクスタ
●MSX
●ROM(5700円)
▼AC‖(11月30日予定)宇宙船がエイリアンに占領された。キミは船内にもぐり込み、いくつかのオブジェクトを探し出してある場所にイン! おなじみの3D画面。

AWACS(エーワックス)

●レーベンプロ
●PC-88/98シリーズ、FM-77AV、X1シリーズ、MSX2
●3.5D(7500円)、5D(7500円/8500円)
▼S‖(12月下旬予定)米空軍の最新鋭空中警戒指令機AWACSのレーダー機能などを再現!

エグゾイドZ エリア5

●カシオ計算機
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC‖(11月12日予定)最新兵器サンダーパワーを搭載したエグゾイドZが、謎の生命体を倒すべくエリア5に突入。ノリのいいBGMと美しいグラフィック!

か 番地

ガルフォース

●ソニー
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC‖(11月21日予定)6人の仲間と合流して〝ディノサート〟を倒せ! 全6ステージ(12面)を140種を超えるパワーアップで戦いぬこう。

キングスナイト

●スクウェア
●MSX/MSX2
●ROM(5900円/2‖6400円)
▼AC+RP‖(2は11月21日予定)レイジャック、トビー、カリバ、バルーサの4人が、ドラゴンにさらわれたクレアを求めて旅に出る。

キングスナイト・スペシャル

●スクウェア
●PC-88シリーズ
●5D(6900円)
▼AC+RP‖(12月予定)縦スクロールのシューティングが20画面、その途中に迷宮が3つずつ。クレア姫を助ける大目的の他に、12の小目的もクリアしてほしい。

九玉伝(くぎょくでん)

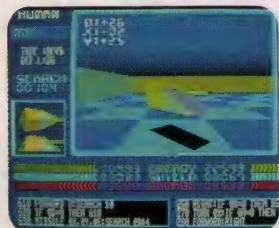
●テクノソフト
●PC-88mkIISR/FR/MR、FM-77AV、X1シリーズ
●3.5/5D(2枚組7800円)
▼RT+RP‖(P・Xは11月末~12月上旬予定)古文書に記された〝九玉の封印〟が解かれ、妖怪変化が徘徊し始めた。

グラディウス

●コナミ
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼AC‖(11月上旬予定)ビデオ版ともFC版とも、そしてMSX版とも内容が少し違うというから楽しみ。ステージは7つ+エクストラステージも。

クロスブレイム

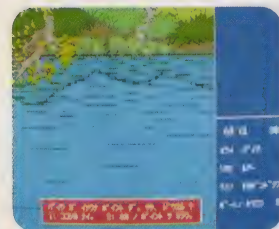
●デービーソフト
●MSX
●ROM(未定)
▼AC+RP‖(12月予定)長い戦争のあと、悪魔が星を支配し始めた。多種多様な武器アイテム類、広大なマップ、プレイヤーのレベルアップなど、おいしさいっぱい。

コムサイト

●テクノソフト
●PC-88mkIISR/FR/MR、X1シリーズ
●5D(6800円)
▼AC+S‖(Pは12月上旬予定)タンク型ロボットの行動をプログラミングして、コンピュータまたは2人で対戦。

碁遊棋(ごゆうぎ)

●BPS
●PC-88mkII/SR/FR/MR
●5D(6800円)
▼N‖(11月下旬予定)8ビットクラスで初の対局(9路盤のみ)と、五目ならべが同時に楽しめるぞ! 初心者にはもってこいのお買い得品。

さ 番地

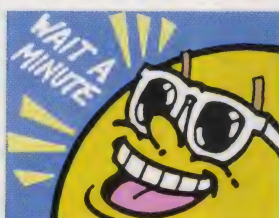
ザ・キングサーモン

●ホット・ビィ
●PC-88/98シリーズ、FM-7シリーズ、X1-D、MZ-25
●3.5/5D(7800円)
▼S‖(11月10日予定)前作のメイン、キングサーモンのトローリングを大幅に充実。日本ではまず体験できない釣りをゲームで。

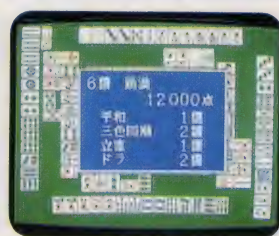
Beep

た番地

スペースキャンプ

●パック・イン・ビデオ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC‖（11月中旬予定）話題のSFX映画が早くもゲームで登場。スペース・シャトルの操作を擬似体験するつもりが、なんの間違いか本当に宇宙へ！

STORM（ストーム）

●マイクロネット
●PC-88シリーズ、X1シリーズ
●5D（未定）
▼RP‖（12月上旬予定）ウォーシミュレーションを採り入れたSFもの。50体のスクラッチモデルを画像取り込みで見せる、魅せる。

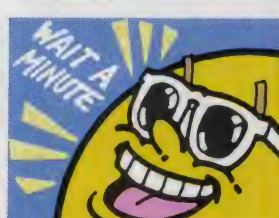
雀聖

●ソニー
●MSX2
●ROM（6800円）
▼N‖（11月21日予定）リアルな画像に、最強の打ち手をそろえた本格的な麻雀ゲーム。強さのレベルと同時に、打ち手の癖を持たせた頭脳戦が楽しめる。

ZETA3号

●チャンピオンソフト
●PC-88シリーズ／98F（M／V／U）、FM-7／77（AV）、X1シリーズ
●3.5D（4800円）
5D（3800円）
▼N‖（11月18日予定）ゼータ・ギャル、冬のHOT情報。

ストレンジャー・鏡の国の異邦人

●コスモス・コンピューター
●PC-88シリーズ
●5D（予・7800円）
▼RP‖（11月下旬予定）戦略と思考要素を加味した辛口ゲーム。キャラクターの成長と領土の発展、そして防備などの難問をくぐりぬけて10の領土を占領せよ。

獣神ローガス

●ランダムハウス
●PC-88mkⅡSR／FR／MR／TR、X1シリーズ
●5D（7800円）
▼AC＋RP＋AD‖（12月上旬予定）広告でおなじみのモンスターがラストで登場。とはいえ、画面は約2000で奇々怪界なストーリー。

戦場の狼

●アスキー
●MSX2
●ROM（未定）
▼AC‖（12月予定）ジャングルの奥地で、激しいゲリラ戦が展開中！　スーパージョーは悪の軍団の壊滅と本部破壊、そして捕虜の救出に戦地へ向かった

©カプコン

ストレンジ・ループ

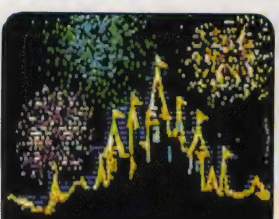
●日本デクスタ
●MSX
●ROM（5700円）
▼AC‖（11月30日予定）エイリアン軍と単身で戦闘を繰り広げて敵部隊を壊滅状態に追い込み、機動要塞のコントロールルームを修繕せよ。地球の運命はキミの手に。

将軍

●日本デクスタ
●MSX
●ROM（5700円）
▼RT＋RP＋S‖（12月10日予定）ジェームス・クラベルのベストセラー「将軍」をモデルに、戦国の世における天下統一戦略をテーマにした人間ドラマ。

スーパー・トリトーン

●ザイン・ソフト
●MSX2
●ROM（5900円）
▼AC‖（11月17日予定）メガROMだからマップも大幅増で、なんと100画面を目標に開発中。スピード、グラフィック、BGMに注目！

女子大生交際図巻

●クロスメディアソフト
●PC-88／98シリーズ、X1シリーズ
●5D（未定）
▼AD‖（12月中旬予定）知る人ぞ知る内田春菊のキャラ・デザインがイイ雰囲気。東京のデート・スポットを上手に遊ぼう！

対局囲碁Jr

●BPS
●PC-88mkⅡ／SR／FR／MR
●5D（7800円）
▼N‖（11月下旬予定）8ビットのパソコンで初の対局囲碁。ハードの限界から強さが初心者用とはいえ、19路盤対局ができるのは画期的！

スーパーランボー・スペシャル

●パック・イン・ビデオ
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＋RP‖（11月1日予定）MSX2専用オリジナル。ハンドナイフからロケットランチャーまで、武器を素早く使い分けて戦おう。迫力あるシューティングが最高。

シルフィード

●ゲームアーツ
●PC-88mkⅡSR
●5D（6800円）
▼AC‖（11月予定）パーツを組み合わせてパワーアップした戦闘機で、敵機や巨大戦艦を破壊せよ。宇宙の秩序と平和はキミの双肩に（開発中の画面です）。

対局囲碁2

●BPS
●PC-98／F／M／U
●3.5／5D（1万4800円）
▼N‖（12月中旬予定）昨年末話題となったコンピュータ初の囲碁対局ソフトの第2弾。棋力のアップをはかり、マウス対応となって登場。

スター・エージェント

●アスキー
●FM-7／77（AV）
●3.5／5D（6800円）
▼AC＋RP‖（11月上旬予定）数多くの謎やアイテムを隠し、パズルの要素を加えたスペースコロニーと、広大な宇宙が背景。オリジナルのキャラを加えて遊べる！

は番地

トリガー ハピー(仮)

●ハミングバードソフト
●FM-77AV
●3.5D(5800円)
▼AC‖(12月上旬予定)FM音源を使ったより本物に近いサウンド、3D表示のゲーム台。ギアと手での操作を採り入れ、オールドファッションで迫る!

パットン第3軍

●ポニー
●PC-88/98シリーズ
●5D(6800円)
▼S‖(11月5日予定)第2次世界大戦を主題にした作戦級シミュレーション。あの〝オペレーション・グレネード〟の作者が、さらにパワーアップさせて作った自信作

バビロン

●クリスタルソフト
●PC-88mkIISR/MR/FR/TR
●5D(未定)
▼AC+RP‖(12月中旬予定)この世と魔界をつなぐ超自然現象的通り道の魔城。その入口が開いて、怪物たちが人間界に現れた

は〜りぃふぉっくすスペシャル

●マイクロキャビン
●MSX
●ROM(6800円)
▼RP‖(11月下旬予定)1作目をベースにアドベンチャーをRPGに。裏ストーリーが組み込まれているうえに、隠れキャラや裏ワザもあるぞ。

ブルとマイティ危機一発

●HAL研究所
●MSX
●ROM(5600円)
▼パズル+AC‖(11月25日予定)もとグリーン・ベレーの主人公が大活躍!

超戦士ザイダー バトル オブ ペガスー

●コスモス・コンピューター
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC+RP‖(11月中旬予定)銀河の魔道師ザイールによって、惑星ペガスはメビウス空間に閉ざされてしまった。調査に出た仲間たちの消息も断たれたまま……。

超戦士ザイダー 大惑星ユング

●コスモス・コンピューター
●FM-7/77(AV)
●3.5/5D(7800円)
▼AC+RP‖(12月上旬予定)ザイダーは、魔神のもつ8つの大型基地の破壊と、魔神そのものを倒す任務を受けて、仲間シンシアとともに戦闘艇ビグラスに乗った。

詰碁120

●チャンピオンソフト
●PC-88/98シリーズ
●3.5/5D(8000円)
▼N‖(11月予定)関西棋院の棋士11名が、各自出題制作した自信作。死の部、劫の部、生の部ごとにメニュー選択ができ、棋力別にプレイもOK

ティーヴァ・ソーマの杯

●T&Eソフト
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、FM-77AV、X1シリーズ、MSX2
●3.5/5D(7800円)
▼AC+S‖(11月30日予定)7つのストーリーのうち、4話までが登場。それぞれの楽しさ満載!

デス・フォース

●リバーヒルソフト
●FM-77AV
●3.5D(7800円)
▼RT+RP‖(12月10日予定)AVならではの4096色をフルに使いこなした画面に注目!全6エリア、地上256+地下迷宮256の計512画面。

ドラゴンクエスト

●エニックス(発売元ソニー)
●MSX2
●ROM(6400円)
▼AC+RP‖(11月21日予定)ファミコンでおなじみ!龍王に支配された国アルフガルド。平和を取り戻すため、勇者ロトは龍王から光の玉を奪い返さなくては

大戦略II

●システムソフト
●PC-98シリーズ
●3.5/5D(未定)
▼S‖(12月末予定)あの大戦略を大幅にバージョンアップ。遠隔地への攻撃(最短距離の表示)、橋の建設、兵器の大幅増、グラフィック、そしてマウス!

高橋名人の冒険島

●ハドソン
●MSX
●BC(4800円)
▼AC‖(11月中旬〜下旬予定)高橋名人を操作して、恋人を魔王のもとから助け出せ!FCでおなじみの海、山、森、洞窟を舞台に、オノとスケボーで大活躍。

谷川浩司の将棋指南

●ポニー
●MSX
●ROM(4900円)
▼N‖(12月5日予定)入門・初級・中級のレベル設定ができる本格派の将棋ソフト。攻めが鋭い棋風に、知らず知らず長考してしまうはず!

ダンジョンマスター

●アスキー
●MSX
●ROM(5800円)
▼RP‖(11月中旬予定)戦士、僧侶、盗賊、魔術師のなかからキャラを選択、1〜3人でプレイできる。地下迷宮には30種以上のモンスター、アイテムは50種以上。

地球防衛軍

●アートディンク
●PC-98シリーズ
●3.5/5D(9500円)
▼S‖(11月17日予定)太陽系惑星直列の瞬間、他銀河系から地球侵略の攻撃が始まった!ホルスト組曲〝惑星〟をBGMに、設計・戦術・戦略の醍醐味を。

チャンピオン・アイスホッケー

●ポニー
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC‖(12月5日予定)氷上を滑るスピード、パックを奪い合うパワー、反則ギリギリのプレイが激突する!レベルは1-23、2人プレイもOK

ホテルウォーズ

●ボーステック
●PC-88シリーズ/98F(U)、X1シリーズ
●3.5/5D(7500円)
▼S‖(98は11月上旬、88とXは12月中旬予定)ホテル経営をシミュレートした入門編。4人まで同時プレイ可能。

ポピンズ

●電波新聞
●MZ-15、X1シリーズ
●T(4100円)、QD(4800円)、5D(6200円)
▼AC‖エミリーとおもちゃの兵隊のおにごっこ、どうなることやら……。カワイイBGMにのって遊べるチェイス・ゲーム。

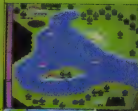
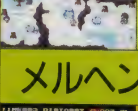
ボルト　オン

●テクノソフト
●PC-88mkIISR/FR/MR、FM-77AV
●3.5/5D(6800円)
▼AC‖(Pは12月上旬予定)所持金内で550ccの軽自動車をレース仕様に改造し、公道レースに参加しよう。勝てば大排気量車に。

ま番地

魔界村

●アスキー　©カプコン
●MSX2
●ROM(未定)
▼AC‖(12月予定)大魔王の手下サタンに姫を連れ去られてしまった。姫を助けるため、ナイトはヨロイに身を包み、魔界村を進んで大魔王の住む魔城へと向かう。

摩訶迦羅(マカカーラ)

●マジカルズウ
●PC-88シリーズ、X1(tu)
●5D(7900円)
▼RT+RP‖(Xは12月5日予定)日本の中世からインド的な世界へと、1人の青年が姫にかけられた魔法を解くためにはてしない旅を続ける……。

モアイの秘宝

●カシオ計算機
●MSX
●ROM(4800円)
▼パズル‖(11月12日予定)可愛い白くまクッキー君が大活躍!モアイ岩を割って足場を作りながらゴールを目指そう。つっかえ棒の使い方がミソ。

夢幻戦士ヴァリス

●日本テレネット
●PC-88mkIISR(FR/MR/TR)/98シリーズ、FM-7シリーズ、X1(tu/F)、MSX
●3.5/5D(7800円)
ROM(6800円)
▼AC‖(11月中旬~12月下旬予定)女子高生が戦士に変身!

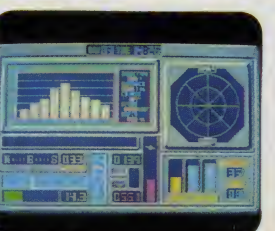
迷宮神話

●HAL研究所
●MSX2
●ROM(5600円)
▼パズル+AC‖(11月下旬予定)神殿に隠された秘宝を探し出せ!100面の迷路を知恵の限りをつくしてクリアすれば、栄光の最終面。隠れ面、地下面もあるぞ。

めぞん一刻

●マイクロキャビン
●PC-88/98シリーズ、FM-77(AV)、X1シリーズ
●3.5/5D(6800円)
▼AD‖(11月末~12月上旬予定)一刻館の管理人・響子さんと下宿人五代を中心に、ハチャメチャな脇役がしっかりガード。

や番地

夕なぎのホライゾン

●クロスメディアソフト
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、FM-7/77(AV)
●3.5/5D(6800円)
▼S‖(Fは11月末予定)圧倒的軍事力を誇るナゾナ連邦共和国に対して、アイク国は潜水艦イブニング・カームに命令を下した。

ら番地

ライレーン

●BPS
●PC-88シリーズ、FM-7シリーズ
●3.5/5D(7800円)
▼AC‖(11月下旬予定)BPS初のハイパーリアルタイムアクションゲーム。全48方向フルカラースクロールに注目!

ラスベガス

●スタークラフト
●PC-88/98シリーズ、FM-7/77
●3.5/5D(7800円)
▼AD‖(11月下旬~12月上旬予定)享楽の街ラスベガスで、とびきりの美女がキミを待っている。プレイボーイになりきれるか!?

ラプラスの魔

●ハミングバードソフト
●PC-88シリーズ、FM-7/77(AV)
●3.5/5D(7800円)
▼RP‖(11月末予定)アメリカの片田舎にある幽霊屋敷に集まった人々。恐怖物語が今、始まる。ゴーストハンターシリーズ第1弾。

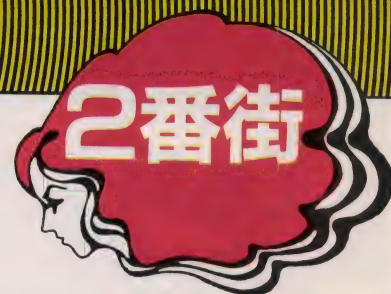
りっくとみっくの大冒険

●ハミングバードソフト
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC‖(11月上旬予定)りっくはみっくのお兄さん。2人はある日いじ悪な家に迷い込んで、動物たちにいじめられてしまう。さぁて、反撃だ!2人プレイOK。

REVIVER(リバイバー)

●アルシスソフトウェア
●PC-88シリーズ
●5D(予・6800円)
▼RT+RP‖(12月中旬予定)悪の世界ザリオザートは、フィザートの世界の混乱に乗じて侵略を始めた。勇者はこれに立ち向かう(開発中の画面です)。

═10月発売&11月～12月の移植版═

番地	ソフト名（ソフトハウス）	機種	媒体（価格）	備考
あ	アーコン　BPS	FM-7シリーズ、X1シリーズ、MZ-25	D(7800円)	思考型AC・11月下旬～12月中旬予定。
	アルバトロス　日本テレネット	FM-7シリーズ、PC-60mkII	T(5800円) D(8800円)	S・FM版はZキーで、データ変更もOK。新機能充実！
	アルバトロス・拡張コース　日本テレネット	PC-98シリーズ、FM-7/77	D(4500円)	S・FM版は11月下旬予定。コースは5つ、各2枚組。
	伊賀忍法帖・満月城の戦い　カシオ計算機	MSX	ROM (4800円)	AC・多彩な新忍法で満月城の謎の城主を倒せ！　コンティニューができる㊙ワードも。
	ウイバーン　アルシス・ソフトウェア	PC-98シリーズ、FM-77（AV）	D(6800円)	AC・PC版は11月下旬予定。
	うっでい・ぽこ　デービーソフト	PC-88シリーズ、X1シリーズ	D(6800円)	AC+AD・X1版は11月初旬予定。
	A.I.R.　クエイザーソフト	PC-88mkIISR/FR/MR/TR	D(7800円)	S+RP+AC・11月予定。クエイザーソフトの第1弾。
	A列車で行こう　アートディンク	PC-98シリーズ	D(7800円)	S・12月中旬予定。
	エリュシオン　システムソフト	PC-98シリーズ	D(7800円)	RP・迷路のセンス、巨大マップ、とにかく本格派！
か	影の伝説　ニデコ	X1-tu	5D(6800円)	AC・11月中旬予定。FM音源対応。
	カサブランカに愛を　シンキング・ラビット	PC-88シリーズ/98U	D(7200円)	AD・失踪した友人の家を訪れた2人の新聞記者の前に……。
	カーマイン88　マイクロキャビン	PC-88mkIISR/FR	D(7800円)	RP・11月上旬予定。98版に改良を加えて充実！　BGM!!
	キネティック・コネクション　ソニー	MSX2	D(6800円)	パズル・1つ1つのピースが動画。組み合わせ絵に！
	ギャルッぽクラブ・キャンパス編　マイクロキャビン	FM-77（AV）	D(6800円)	RP・勉強よりもデートが大切な大学!?
	GUTCHAN BANK　日本ソフトバンク	PC-88シリーズ	D(未定)	AC・『Oh！FM』編集部で作った人気ソフトの移植版。
さ	殺人倶楽部　リバーヒルソフト	PC-88シリーズ、X1-tu(II)/F/G、MZ-25、FM-7	D(7800円)	AD・MZ版は12月10日予定。
	XANADU　日本ファルコム	MSX2	D(7800円)	RT+RP・11月21日予定。(発売元ソニー)
	三国志　光栄	FM-7シリーズ、MSX	D(1万4800円) ROM(1万2800円)	S・MSX版は12月上旬、FM版は12月中旬予定。
	SPY VS SPY　ホット・ビィ	PC-88シリーズ、X1シリーズ	T(4800円)、5D(6800円)	某国の大使館に侵入して機密書類を略奪せよ！　敵に仕掛けられるワナは全部で5種類。
	スーパーマリオブラザーズ・スペシャル　ハドソン	PC-88(mkII/SR)、X1-tu	D(6800円)	AC・あの感動をもう1度!?
た	太陽の神殿(アステカII)　日本ファルコム	PC-88シリーズ	D(7800円)	RT+AD・遺跡シリーズ(？)第2弾。
	ディープ　フォレスト　ザイン・ソフト	FM-77AV	D(7800円)	AC+RP・11月中旬予定に変更。巨大キャラと高速スクロール、そして美しい画面！　RPの味つけも。
	トップルジップ　ボーステック	PC-88シリーズ、X1シリーズ	D(6800円)	AC・11月8日予定に変更。チョロジップ、缶パッケージも魅力。
	トランプ・エイド　東芝EMI	PC-88シリーズ、MSX	D(5800円) ROM(4800円)	N・ブラックジャック、ポーカー、セブンブリッジの3種。
	ドルアーガの塔　ナムコ	MSX	ROM (4500円)	AC+RP・ギルとカイはめぐり会えるか!?

番地	ソフト名（ソフトハウス）	機種	媒体(価格)	備考
な	ナイルの涙　クロスメディアソフト	FM-7シリーズ	D(6800円)	思考型AC･ピラミッドに隠された〝ナイルの涙〟はどこ？
	信長の野望･全国版　光栄	PC-88mkIISR	D(9800円)	S・8人までプレイ可能、マルチプレイ方式。大名は50人！
は	HYDLIDE II　T&Eソフト	FM-77(AV)、MSX2	D(6800円) ROM(6400円)	RT+RP・MSX2版は11月中旬予定。
	パチコン　東芝EMI	PC-88mkIISR/FR/MR	5D(5800円)	AC･電動+手動ハンドル、持ち玉移動もOK！
	ハング･オン　パックスエレクトロニカジャパン	PC-88mkIISR/FR/MR/TR	D(6800円)	AC･今日からゲーセン小僧になりきれる!?
	FINAL ZONE ―WOLF―　日本テレネット	X1シリーズ、MSX	T(4800円)、5D(6800円) ROM(6800円)	AC･MSX版は11月下旬予定。
	ファンタジー　スタークラフト	PC-88シリーズ、FM-7シリーズ	D(9800円)	RP･ブラックナイトとニカデマスを倒せ！
	舞臓魔(ぶうま)　パックスソフトニカ	PC-88mkIISR/FR/MR/TR	D(6800円)	AC･鮮明な画像と、奇天烈異形空間体験。
	プレイボール　ソニー	MSX（2）	ROM(6900円)	AC･2プレイOKで、隠しボイスもあって笑えるぞ！
	ホールインワン スペシャル　HAL研究所	MSX2	ROM(5600円)	S・11月下旬予定。MSX版をバージョンアップ！
ま	未来　ザイン・ソフト	PC-88mkIISR/FR/MR、98F(M/V/U)、X1(tu/II)	D(7800円)	AC+RP・11月中旬予定に変更。
	メイドゥム　NCS	X1シリーズ	D(6800円)	RT+AD・幻のピラミッド伝説を信じて秘宝の謎に迫れ！
	メルヘンヴェール　システムサコム	MSX2	D(7900円)	AC+AD・11月21日予定。(発売元ソニー)
	メルヘンヴェールII　システムサコム	PC-88シリーズ、MZ-25	D(7900円)	AC+AD・愛する姫に再び会うため、そして人間に戻るため！
や	夢大陸アドベンチャー　コナミ	MSX	ROM(4980円)	AC･憧れのペン子姫を助けるには、夢大陸にあるゴールデンアップルの実が必要だが、凶暴なフリーザウルスが…！
ら	りっくとみっくの大冒険　ハミングバードソフト	MSX2	ROM(5800円)	AC･11月上旬予定に変更。
	レイドック　T&Eソフト	MZ-25、FM-77AV	D(6800円)	AC･FM版は11月初旬予定。FM音源による多彩なBGM。
	レフティマウス　スタークラフト	PC-88/98シリーズ、FM-7/77	D(6800円)	AC･敵を倒し、岩を砕きながら前進あるのみ！
	レリクス　ボーステック	MSX2、FMシリーズ、MZ-25	ROM(6800円) D(7200円)	RT+AD･MSX2版は11月21日予定（発売元ソニー）。
	ローグ　アスキー	PC-88シリーズ	D(9800円)	RP･イェンダーの魔除けを探し出して無事生還せよ！英文。
	ロストパワー　ウインキーソフト	PC-98シリーズ	D(7800円)	RP･石を喰って魔王になれ！
	ロボレス2001年　マイクロネット	FM-77AV	D(6800円)	AC･11月末～12月上旬予定。空間だってリングの上!?
	ロマンシア(ドラゴンスレイヤーJR)　日本ファルコム	PC-88mkIISR/98F(M/U/V)	D(6800円)	RT+RP+AD･戦いよりも夢に満ちた冒険を！

最新 ファミコンゲームお買い得情報

スーパースターフォース

テクモ（5,300円）

シューティング＋RPGということで、最初どうゲームを進めたらいいかわからないほど理解しにくかった。メーカーの人に教えてもらってみると、なあんだってくらい、難しいものではない。シューティング部分はスターフォースとほぼ同じで、キミたちはもの足りなさを感じるかもしれないが、地下へ入るための謎を探しながらだと、スリルあるよ。

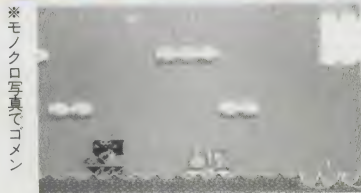
雑誌等で秘密をあばかれなければ、1ヵ月は楽しめるだろう。

（評●南保風太郎）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

長ぐつをはいた猫

東映動画（4,900円）

※モノクロ写真でゴメン

「僕なら80日以内に世界一周してみせる。僕が勝ったら、あなたのお金は僕のもの。僕が負けたら、召使になりましょう。」

8つの国をペロは、気球や潜水艦で旅をする。キャラクターは個性的で、展開もなかなかなんだけど、キャラの大きさのせいで、当り判定が大きくなってしまうのが残念だ。全体にゲームバランスが悪いと感じてしまうのだ。キャラが小さければ、もう少し遊べるのに……。

（評●村上和也）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

デッドゾーン

サン電子（2,980円）

ファミコンでアドベンチャーが出るのは、ポートピア連続殺人事件以来で、とても期待していたが、その期待をうらぎらないゲームといえるだろう。

取材時のバージョンが、最初のほうしか入っていなかったため、一概には評価できないが、操作性や、音声合成はかなりいい。ただストーリーがわかりにくく、自分が主人公カークになりきれないという点があるけど、そこを除けばとくに問題点はないと思う。

（評●メイジくん）

お買い得度	
キャラクター	★★
ストーリー性	★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

迷宮組曲

ハドソン（4,900円）

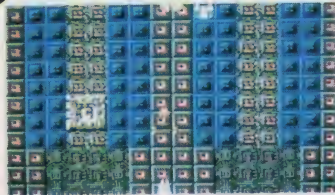
主人公のミロンを操り、シャボン砲でブロックを破壊してアイテムを見つけながら、城の頂上に捕らわれた姫を救うというもの。グラフィックやサウンドはいいけど、ゲーム展開がありがちなものから抜けきっていないのが残念!! もっと工夫を凝らしたものにしてほしかった。

でも、なかなか楽しめるので、買って損ということは、決してないだろうね。

（評●たけじゅん）

お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

銀河伝承

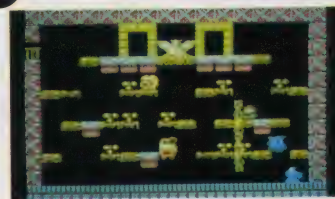
イマジニア（5,000円）

シューティング＋RPGで、スーパースターフォースと近い。特筆すべき点は、総画面面数が1216もあることだろう。スゴイ、のひとこと。ただ、もう少し奥行きの深さを出せたら……、と思うのはボクだけかな。キャラデザインを岡崎つぐおがやっているのも、話題。

とにかくメディアミックスという形の展開は、たいへんすばらしい。今後に注目したい。

（評●茅野凡平）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

アイギーナの予言

ビック東海（5,300円）

アイギーナの予言は、ビック東海の第1弾ということで、けっこう地味な存在ではある。しかしこのゲームは、難易度、奥の深さ、そしていろいろなジャンルの良いところを兼ね備えている点で、お買い得といえるだろう。

ただ、ひと言いわせてもらえば、ややオリジナリティ、つまり独自性が足りず、今までのゲームの集まりといった感がぬぐえない。

ゲームマニアにはもの足りないかも。しかし、いい出来ではある。

（評●松川孝一）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

テレホビーゲームTOPチャート

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

集計期間は昭和61年9月1日から9月30日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

1 悪魔城ドラキュラ

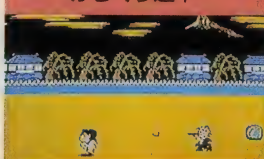
▲今まで、こんなシリアスなゲームはなかった。

2 スーパーゼビウス

▲謎はもう解けたかな？ ハードケースがカッコイイね。©(株)ナムコ

3 高橋名人の冒険島

▲トシユキくんを取って1UP！ 高橋名人が、海に山に大活躍だ。

4 がんばれゴエモン！からくり道中

▲1周目のメッセージをコナミに送ると、テレフォンカードが当たる。

5 テラクレスタ

▲5機合体のフォーメーション・デザインがうれしいぞ。

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	—	悪魔城ドラキュラ コナミ 2,980円
2	—	スーパーゼビウス ナムコ 4,900円
3	—	高橋名人の冒険島 ハドソン 4,900円
4	1	がんばれゴエモン！ からくり道中 コナミ 5,300円
5	—	テラクレスタ 日本物産 4,900円
6	—	キングスナイト スクウェア 4,900円
7	—	戦場の狼 カプコン 5,500円
8	4	スーパーマリオブラザーズ2 任天堂 2,500円
9	—	北斗の拳 東映動画 4,900円
10	9	メトロイド 任天堂 2,600円

1 北斗の拳

▲わが生涯に1片のクイなし！ 名セリフが、今も目に焼きつく。

2 ファンタジーゾーン

▲ボスの正体は、オパオパの父だった。なんとも悲しい話。

3 極悪同盟ダンプ松本

▲パンチ、ロープ攻撃ばかりか、凶器も使えるとは……。

4 ザ・サーキット

▲世界のGPコースを走破しろ！ 美しい風景には感動する。

5 ワンダーボーイ

▲唯一、全機種対応でベスト5に残った。健闘をたたえよう。

ランク	前月ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	1	北斗の拳 マークIII 5,000円
2	2	ファンタジーゾーン マークIII 5,000円
3	3	極悪同盟ダンプ松本 マークIII 5,000円
4	—	ザ・サーキット マークIII 5,000円
5	5	ワンダーボーイ 全機種 4,300円
6	8	忍者プリンセス 全機種 4,300円
7	—	アクションファイター マークIII 5,000円
8	4	ゴーストハウス マークIII 4,300円
9	7	ガルケーブ 全機種 4,300円
10	—	ザ・キャッスル 全機種 5,000円

1 ドラゴンボール

▲やはりドラゴンボールが第1位を獲得。ドラスレの記録を破れるかな？

2 乱闘プロレス

▲絵はキレイじゃないが、興奮は体に伝わってくるぜ。

3 ドラゴンスレイヤー

▲ついに落ちちゃった。でも、まだまだ上位との差は少ないぞ。

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	—	ドラゴンボール 5,200円
2	—	乱闘プロレス 4,800円
3	1	ドラゴンスレイヤー 4,800円
4	3	熱血カンフーロード 4,800円
5	2	ドラえもん 4,800円

強力なゲームのそろいぶみ！

激しい戦いだ

怒
（ケイアミューズメントリース）

11月26日発売 (価)5500円

オレの名はラルフ・ジョーンズ。TANKの戦いと言ったら、思い出すヤツもいるだろう。オレは軍隊をやめ、傭兵となった。

オレの初仕事は、特殊部隊を引き連れ、敵の本拠地を破壊すること。しかし、スパイにより、戦闘機は予想以上にハデに墜落し、残ったのは…。

SNKの名作〝怒〟が、ファミコン版で登場だ。2人同時プレイも、コンティニューもできるスーパーアクションゲーム。

Aボタンで手榴弾、Bボタンでマシンガンという、×場の○のような操作だ。Aボタンで戦車に乗りこめば、Bボタンで大砲、Aボタン＋✚で砲塔移動。A＋Bボタンで脱出だ。

パワーアップは、赤い兵士を倒したり、トーチカをつぶしたり、あるポイントを撃ったりすると、〝POW〟が出現！ これを取るとパワーアップするのだ。

S…弾のスピードUP
F…弾の攻撃力UP
B…手榴弾パワーUP
L…弾の飛距離UP
K…画面上の敵を一掃
剣…歩兵を体当たりで倒せる
⁝…3方向発射
SS…スピードUP
♥…キープ（1回のみ）
?…?

そして重要な補給アイテム。これを取らないと、ドツボにはまるぞ。

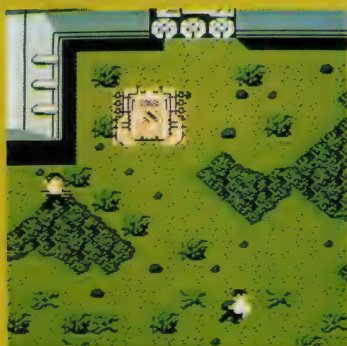
銃…銃の弾数が99になる。
手榴弾…手榴弾及び戦車砲の数が50増える。
ガス缶…→のアイテムが補充される。戦車のガソリンが満たんになる。

ステージの最後に出現するゲートを破壊するには、手榴弾か、戦車砲で立ち向かえ！

あと、センサーと地雷には気をつけろ！ どちらも死につながるトラップだ。

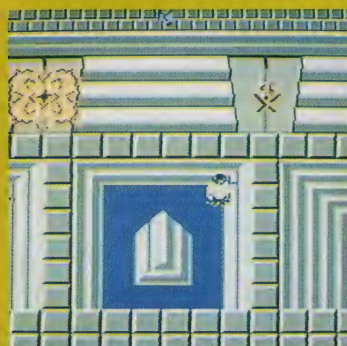
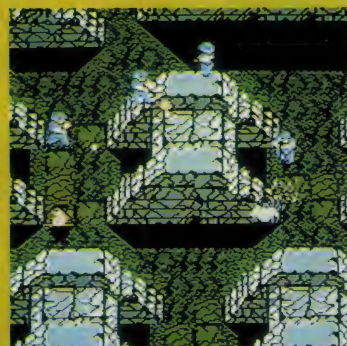
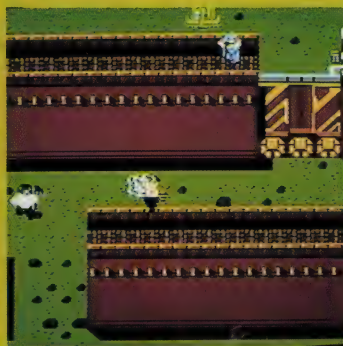
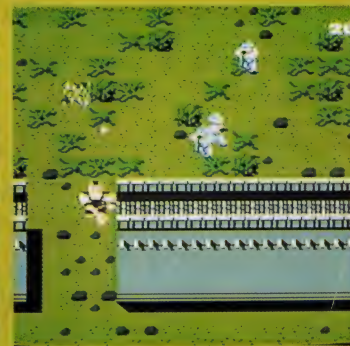
最終地点でキミが出合うのは……。それを知るのは、キミたちの怒だけだ！

なお、この画面写真は開発中のものです。

by SHOTAN

▲前方のタンクには気をつけよう。

▲ヘリが飛んできた。よけろ、よけろ。

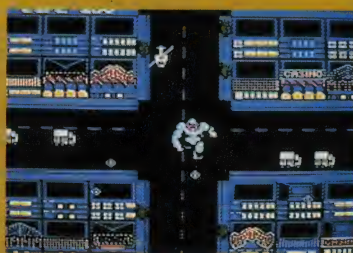
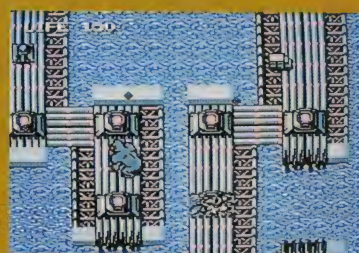
▲これまたビデオ版に忠実なオープニング。

▲かなり出来のいいタイトル画面。

▲やったぜ、クリアも目前だ。

▲左にある箱には何があるのか？

▲迷路のように曲がりくねって進まなければ！

▲モヒカン男はしつこく攻撃してくる。

テレホビー

コナミの年末年始の作品は、これら3作のほかにも、ブロックくずしも入る予定だ。
もえろツインビーは、もちろんツインビーの第2弾。今度は、ジョイスティックをつけての3人同時プレイも可能なんだ。おまけに、ステージごとにスクロールの方向が変わるから、とてもエキサイティングだね。
キングコング2と火の鳥は、いずれも正月に封切られる映画をゲーム化するもの。グーニーズ以上のヒットとなるかどうか楽しみだね。ゲーム内容はまだわからないけど、画面の写真を見て想像してもらいたい。ツインビーとブロックくずし以外は、ロムの予定。

▲合体で攻撃しよう。

▲お、バレーボールが飛んできた。

▲攻撃をうけてしまった(開発中画面)。

▲キングコングは何をしようというのか?

▲我王は動物とも友だちなんだけど。

▲我王は鬼ガワラを造るため全国を歩くのだ。

ミシシッピー連続殺人事件

(ジャレコ)

セントルイス港からニューオリンズへ向かうデルタプリンセス号で、殺人事件がおきた。キミは名探偵チャールズとなり、助手のワトソンと船内をくまなく歩き、容疑者を調べ、できるかぎりの証言を集めて、どうにか犯人を捜しださなくてはならない。犯人はキミの横にいるかも……!!

発売中 価5200円

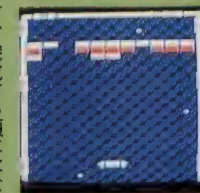
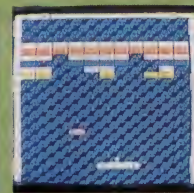
出る順ソフト表

	発売日	ソフト名	対応機種	メーカー名	定価(予価)
11月	11日	Othello	FC	河田	4,900円
		スーパースターフォース	FC	テクモ	5,300円
	13日	迷宮組曲	FC	ハドソン	4,900円
	14日	長靴をはいた猫	FC	東映動画	4,900円
	20日	ガルフォース	FCD	ハル研究所	2,980円
		デッドゾーン	FCD	サン電子	2,980円
	21日	アイギーナの予言	FC	ビック東海	5,300円
	22日	スーパーモンキー大冒険	FC	バップ	4,900円
	26日	怒	FC	ケイ・アミューズメントリース	5,500円
	27日	マッピーランド	FC	ナムコ	3,900円
		ドラゴンボール	FC	バンダイ	5,300円
	28日	ザナック	FCD	ポニー	2,900円
	下旬	もえろツインビー	FCD	コナミ	3,200円
		キャッスルエクセレント	FC	アスキー	4,900円
		ナイトロアー	FCD	ジャレコ	未定
		きね子	FCD	アイレム	3,300円
		忍者	セガIII	セガ	5,000円
		スカイキッド／ポールポジションII／ワイワイモンスターランド	SCV	エポック社	4,800円
		トランスフォーマー	FC	タカラ	4,900円
		アディアンの杖	FCD	サン電子	未定
12月	5日	ディーヴァ	FC	東芝EMI	5,500円
		ドラえもん	FC	ハドソン	4,900円
		タイガーヘリ	FC	ポニー	4,900円
	9日	プロゴルファー猿	FCD	バンダイ	3,300円
	10日	ビートたけしの挑戦状	FC	タイトー	未定
	18日	新人類	FC	リコーエレメックス	4,900円
	20日	闘いの挽歌	FC	カプコン	未定
	25日	ウルトラマン	FCD	バンダイ	3,300円
	上旬	キングコング2	FC	コナミ	未定
		パルテナの鏡	FCD	任天堂	2,600円
		マドゥーラの翼	FC	サン電子	未定
		シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件	FC	トウワチキ	5,000円
		プロ野球ファミリースタジアム	FC	ナムコ	未定
		アップルタウン物語／水晶龍／ディープダンジョン	FCD	DOG	未定
	中旬	消えたプリンセス	FCD	イマジニア	5,000円
		メルヘンヴェール／ナゾラーランド	FCD	サン電子	未定
		クレイジークライマー	FC	日本物産	5,300円
		魔鐘	FC	アイレム	5,300円
		リンクの冒険	FCD	任天堂	2,600円
		聖飢魔II	FC	CBSソニー	4,900円
		メトロクロス	FC	ナムコ	未定
		ザ・ブラックオニキス／コロニスリフト	セガ全	セガ	4,300円
		スペースハリアー	セガIII	セガ	5,000円
		グレートテニス／グレートゴルフ	セガIII	セガ	5,000円
	下旬	ドラゴンクエストII	FC	エニックス	未定
		ブロックくずし	FCD	コナミ	未定
		花のスター街道	FC	ビクター音楽産業	未定
		アテナ	FCD	SNK	未定
		飛龍の拳	FC	日本GAME	5,500円
		スーパーロードランナー	FCD	アイレム	3,300円
		ランボー	FC	パックインビデオ	未定
		時空の旅人	FC	コトブキシステム	未定
		レイラ	FC	デービーソフト	未定
1月	14日	ゴルフ	FCD	任天堂	2,500円
	上旬	火の鳥	FC	コナミ	未定
		森田の将棋	FC	セタ	未定
		魔獣の森伝説	FCD	イマジニア	5,000円
	予定	コスモジェネシス	FC	アスキー	4,900円
		アルカノイド	FC	タイトー	未定
2月	予定	セクションZ	FCD	カプコン	未定
		トップルジップ／レリクス	FCD	ボーステック	未定
未定		アルゴスの戦士	FC	テクモ	未定
		キャプテン翼	FCD	テクモ	未定
		地底大陸オルドーラ／スーパーボーイアラン	FCD	サン電子	未定
		エイリアン2	FC	スクウェア	未定
		ザナドゥ	FC	ハドソン	未定
		スクランブル21	FC	ビクター音楽産業	未定
		奇々怪界	FC	タイトー	未定
		スパイ vs スパイII	FC	コトブキシステム	未定

アルカノイド
(タイトー)

まだまだゲームセンターで人気のアルカノイドが、ついにというか、やっぱりというか、ファミコンになる。縦長画面を横長画面に変えたため、多少スキマがあるけど、完成する頃にはなんとかなるでしょう。正月を待て！

1月下旬発売
㊎未定

▲Ⓓはエナジーボールが3つになる。

▲もうすぐ、ラウンド1のクリアだ！

▲Ⓒをとると、エナジーボールをキャッチできる。

まずはセガから。先月、忍者は中止になったと書いたけど、中止が中止となって11月下旬に発売となるそうだ。

次にファミコン情報。DOGの第1弾は、**アップルタウン**のはずだったけど、そこに**水晶龍**と**ディープダンジョン**が加わってどれが先に出るのかわからなくなってしまった。ニチブツの**クレイジークライマー**は、操作をどうやるのか興味があったけど、やっぱり専用スティックを付属して発売になる。**クライマースティック**っていうんだって。

タイトーの**ビートたけしの挑戦状**は、その名のとおり、たけしのアイデアをもとに製作中とのことで、とってもメチャクチャなゲームになるらしいぞ。楽しみに待とう。年末にかけて、すごい数のゲームが出るが、惑わされないようにしよう。

キミはどれがほしい？　アンケートハガキにすぐ記入だ！

Beep 読者プレゼント

①スーパースターフォース　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：テクモ
定　価：5,300円 〈P57参照〉
●時空暦を、時間を使って航行するネオファイナルスター。時の秘石はどこに……。

②アイギーナの予言　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ビック東海
定　価：5,300円 〈P76参照〉
●ビック東海のＦＣ第１弾。いろんなゲームの要素が、つめこんであるんだよ。

③銀河伝承　3名

対応機種：ファミコンディスク（本＋テープ付き）
提　供：イマジニア
定　価：5,000円 〈P61参照〉
●神の薬を手に入れるため、サトルは数々の星を旅する。キールを救うのはキミだ。

④アレックスキッド　5名

対応機種：セガ・マークIII
提　供：セガ・エンタープライゼス
定　価：5,000円 〈P119参照〉
●ブロッ拳の達人アレクが、海、山、空で戦う。ＲＰＧの要素も盛りだくさんだ。

⑤夢幻戦士ヴァリス　3名

対応機種：PC-88　X1　MSX
提　供：日本テレネット
定　価：D7,800円　ROM6,800円 〈P151参照〉
●優子という女の子が活躍する、アクションゲーム。自由の戦士として選ばれて……。

⑥うっでいぽこ　3名

対応機種：ＰＣ-88シリーズ
提　供：デービーソフト
定　価：6,800円 〈P23参照〉
●木の人形・ぽこは、人間になるために旅に出た。アクションゲームにＡＤとＲＧの楽しさをプラス。

⑦スーパーピットフォール　5名

対応機種：PC-88シリーズ
提　供：ポニー
定　価：5,800円 〈P152参照〉
●「ラージのダイヤ」を手に入れるまで、この洞窟を出るわけにはいかない。

⑧道化師殺人事件メモ　9名

提　供：シンキングラビット
●エルガー博士が殺された！　真相をつかむため時空を超えた捜査が始まった。

⑨悪魔城ドラキュラ　2名

対応機種：ＭＳＸ２
提供：コナミ
定　価：5,800円 〈P158参照〉
●白い鍵をとって、部屋を脱出しろ。目指すは最上階のドラキュラ伯爵だけだ。

⑩シンキングラビットＴシャツ　3名

提　供：シンキングラビット
●イラストでごめんなさい。Ｔシャツは何枚持っていても、ジャマにならないもの。

⑪ジャッカルポスター　10名

提　供：コナミ 〈P92参照〉
●特殊部隊ジャッカルのステキなポスターを、キミの部屋に！

⑫悪魔城ドラキュラポスター

提供：コナミ 〈P68参照〉
●ＭＳＸ２版もスゴイ！　ドラキュラの世界はますます広がるね。はたしてドラキュラの正体は……。

⑬ディーヴァ・ポスター　5名

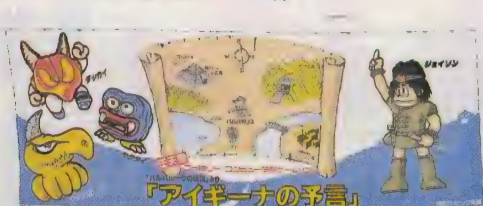
提　供：T&Eソフト 〈P109参照〉
●アクティブ・シミュレーションウォー。その世界は機種という壁を越える。

⑭ディーヴァ・トレーナー　5名

提　供：T&Eソフト 〈P109参照〉
●センスのいいトレーナー。これからの季節にはもってこいの必需品だね。

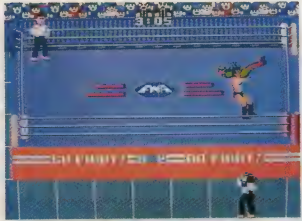
⑮源平討魔伝のハタ　15名

提　供：ナムコ 〈P83参照〉
●ＡＭショーやゲーセンでおなじみの旗が、キミの手に！　戦国の雰囲気が伝わってくる。

⑯アイギーナの予言手ぬぐい　5名

提　供：ビック東海 〈P76参照〉
●何に使えばいいのかわからないけど、とにかく持っていて損はないぜ。

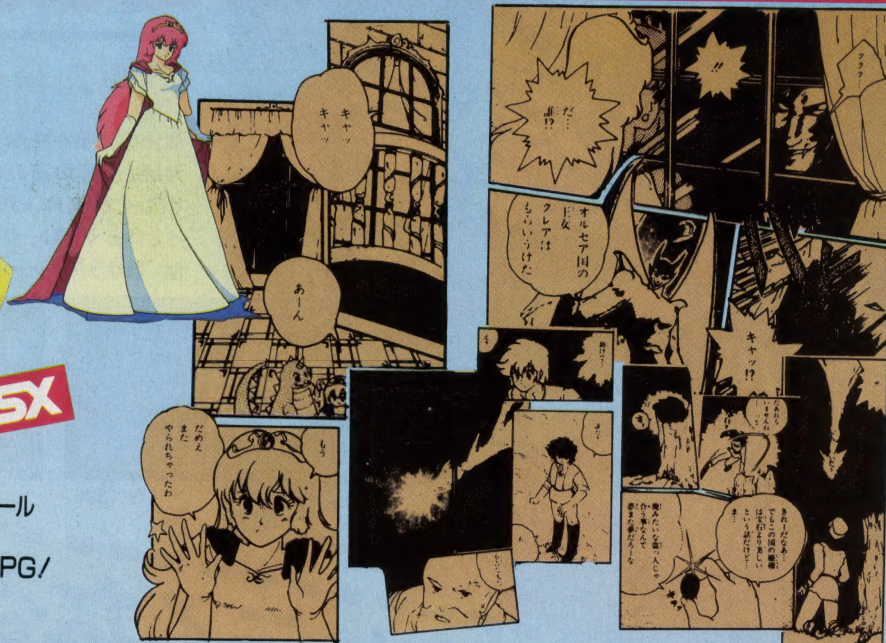
応募要項

★このプレゼントページの応募は144ページのとじこみハガキ「愛読者カード」を使ってください
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ!!（パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和61年12月８日必着
★発表　本誌２月号（１月８日発売）誌上

Nintendo®
冷血戦闘鬼2世
KING SLENDER
パーフェクトレスラー
GREAT PUMA
?
遊星から来た鳥人
STARMAN
GIANT PANTHER
人間最終兵器
不屈の戦士
FIGHTER HAYABUSA
FWA
5人の敵をマットにはわせ、
リングの魔王プーマをひきずり出せ。
大技、小技、場外乱闘。
おまけに凶器攻撃まで飛び出して、
気分はすっかりリングサイド。
四角いジャングルが、
オレを呼ぶ。
任天堂株式会社
本社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
(075)541-6113
東京支店 (03)254-1781
大阪支店 (06)245-4155
名古屋営業所 (052)571-2506
札幌営業所 (011)621-0513
岡山営業所 (0862)52-1821
KIN CORN KARN
全身凶器の空手ファイター
プロレス
FMC-PRO 片面ソフト
希望小売価格 2,500円
10月21日発売
THE AMAZON
眠りから覚めた半魚人
夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

遂に発売！MSX版

キングスナイト MSX

驚異的！
4ドットのスムーズなスクロール
なんと1メガROM
4騎士のフォーメーションRPG！
定価5,900円
ROM版(RAM16K以上)

MSXマークは、アスキーの商標です。

そしてさらにRPG(ロールプレイングゲーム)は進化する。

キングスナイト Special

開発順調！
PC8801 mkII/SR/TR/FR/MR(5'2D)
FM77AV(3.5'2D)
X1シリーズ(5'2D,TAPE)

君の目の前にあらわれる4つのステージ。それぞれのステージから4人の勇士　レイジャック、カリバ、バルーザ、トビー　が登場し、最終ステージへとむかう。各勇士が戦闘をくりひろげるステージ1～4に隠されている12の地下迷宮と12の伝説……。そして最終ステージで4勇士は、フォーメーションを組み竜王に戦いを挑む。ここは、竜王の居城／地上部分は、スムーズスクロール。敵モンスターは50種類以上。220以上の画面数。至上のRPG「キングス・ナイトスペシャル」がいま、その全貌を明らかにする／

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート TEL.03-545-3519
(月～金AM9:30～12:00 PM1:00～6:00)
※通信販売ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号を名記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SQUARE スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13
TEL.03-545-3519

Beep 1986 12月号 ビープ 12月号
発行(株)日本ソフトバンク 出版営業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル 営業☎03-261-4095 編集☎03-265-5808 定価360円

雑誌 17659-12 ISSN 0910-7681 Printed in Japan